CAPCOM

capcom-europe.com

0103 Part No. X09-33240 XM

Microsoft

STEEL BATTALION™

P.R.F. ARMY

PACIFIC RIM FORCES ARMY CORPS

7th Special Panzer Div

34th Special Panzer

Battalion VT

ENGLISH

BEFORE PLAYING THE GAME

Thank you for purchasing STEEL BATTALION. Make sure you read all the instruction manuals before playing the game. After reading the manuals, keep them nearby in a safe place so you can refer to them quickly and easily.

WARNINGS

- Store the unit and all components away from children.
- Do not open or modify the unit or components.
- Do not spill water on the unit or components.
- Store the unit and components in a dry, dust-free location.
- If a problem should arise, stop use immediately.

SAFETY INFORMATION

ABOUT PHOTOSENSITIVE SEIZURES

A very small percentage of people may experience a seizure when exposed to certain visual images, including flashing lights or patterns that may appear in video games. Even people who have no history of seizures or epilepsy may have an undiagnosed condition that can cause these "photosensitive epileptic seizures" while watching video games.

These seizures may have a variety of symptoms, including lightheadedness, altered vision, eye or face twitching, jerking or shaking of arms or legs, disorientation, confusion, or momentary loss of awareness. Seizures may also cause loss of consciousness or convulsions that can lead to injury from falling down or striking nearby objects.

Immediately stop playing and consult a doctor if you experience any of these symptoms. Parents should watch for or ask their children about the above symptoms—children and teenagers are more likely than adults to experience these seizures.

The risk of photosensitive epileptic seizures may be reduced by sitting farther from the television screen, using a smaller television screen, playing in a well-lit room, and not playing when you are drowsy or fatigued.

If you or any of your relatives have a history of seizures or epilepsy, consult a doctor before playing.

Other Important Health and Safety Information. The Xbox Instruction Manual contains important health and safety information that you should read and understand before using this software.

AVOID DAMAGE TO YOUR TELEVISION

Do not use with certain televisions. Some televisions, especially front- or rear-projection types, can be damaged if any video games, including Xbox games, are played on them. Static images presented during the normal course of game play may "burn in" to the screen, causing a permanent shadow of the static image to appear at all times, even when video games are not being played. Similar damage may occur from static images created when placing a video game on hold or pause. Consult your television owner's manual to determine if video games can be played safely on your set. If you are unable to find this information in the owner's manual, contact your television dealer or the manufacturer to determine if video games can be played safely on your set.

TABLE OF CONTENTS

CONTROLLER SETUP

PRECAUTIONS

- Do not plug more than 2 **STEEL BATTALION** controllers into the same Xbox unit.
- Do not touch the **aiming lever** or **selection lever** when connecting the **STEEL BATTALION** controller or turning on the power.
- When attaching **STEEL BATTALION** controller pieces, do not mix up the left unit with the right unit. Be sure to attach them in their correct positions.
- The **STEEL BATTALION** controller is made with small, precision parts. Do not put anything on it or place it on an unstable shelf.
- Always turn the Xbox console off before removing the **STEEL BATTALION** controller.
- When cleaning the **STEEL BATTALION** controller, make sure you turn the power off beforehand. Clean the controller with a soft, dry towel. Do not use oil as it could cause fading or possible deformation of the unit.
- Do not drop the **STEEL BATTALION** controller.
- Do not forcibly bend the cable, pull it out or place a heavy item on it.
- When removing the cable, make sure you hold the area that attaches to the Xbox console to pull out the cable.
- Do not store the **STEEL BATTALION** controller in locations subject to extreme heat or cold, or where water or dampness could be present.
- Use the **STEEL BATTALION** controller for its intended purpose only.

TROUBLESHOOTING

Before sending the **STEEL BATTALION** controller out to be repaired, please perform the following checks:

The controller does not respond —

- Reconnect the controller from the beginning and restart the machine.

The aiming lever LED light does not come on —

- Move the **shift lever** over to a position where the LED will light up. Leaving the lever in a position where it will not light up for extended periods could cause the LED to stop lighting up.

RIGHT UNIT ASSEMBLY

Warning: Do not mix up the right and left units. Make sure you connect them in their correct positions.

1. Connect the centre unit and the right unit by inserting the connector cable into the jacks in both units.

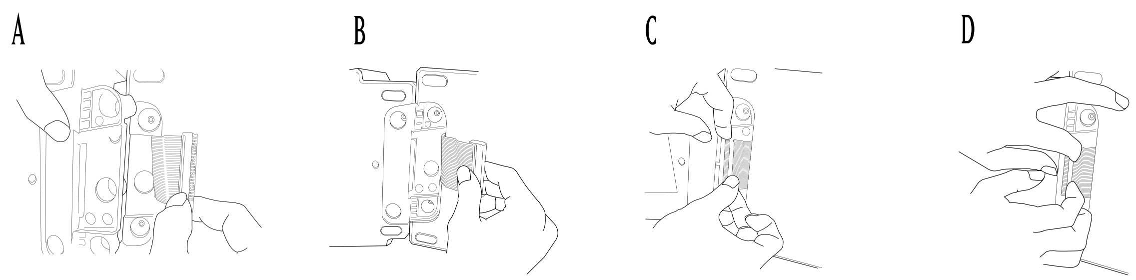
   ATTENTION: You must connect the cable end to the centre unit in the correct position. Check the direction in which the cable must be facing before attempting to plug it into the unit.
2. Make sure you insert the connector cable ends all the way into the jacks. Failure to do so could cause the controller not to operate.
3. Make sure the connector cable is not pinched between the two units.

   WARNING: Pulling on the connector cable too roughly can break the wires inside and make the unit unusable.
4. Firmly attach the connector unit cover. A small **R** or **L** is written on the back of each connector unit cover. Use the **R** cover with the right unit and the **L** cover with the left unit.
5. Insert the screws into the four connector holes in the connector unit cover. Use the Alan wrench attached to the underside of the centre unit for this purpose.
6. Tighten the screws to finish.

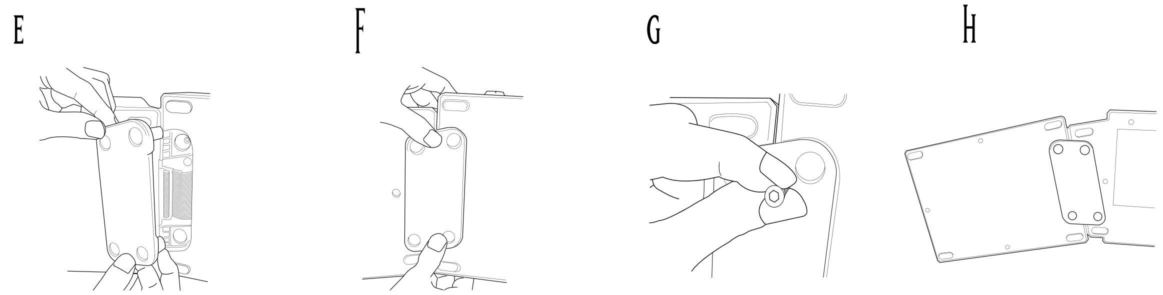
LEFT UNIT ASSEMBLY

Follow the same steps as for connecting the right unit (above).

STEEL BATTALION CONTROLLER ASSEMBLY



Connect the centre unit and the right unit by inserting the connector cable into the jacks in both units.
Make sure you insert the connector cable ends all the way into the jacks.



Firmly attach the connector unit cover.
Insert the screws into the four connector holes in the connector unit cover and tighten them.



FULLY ASSEMBLED STEEL BATTALION CONTROLLER

SECTION I. VT CONCEPT AND SPECIAL PANZER DIVISION

1-1 VT CONCEPT

The VT (Vertical Tank) has a short history and has only been used as a weapon for the last eight years. However, due to the fact that so many different organisations have started using the VT, it has great potential as a military weapon.

Military development has become saturated, and due to arms reduction, many military projects and unnecessary armies have been cut. The VT, with its impressive firepower potential and ability to be piloted by one person, will be used as a replacement for armoured tanks, and will no doubt be the main weapon of most organisations.

1-2 BASICS OF THE MILITARY USE VT

Until now, the VT has not been in general use as a military weapon. It has been used experimentally in local conflicts only twice. Currently, documentation concerning its military use is not complete. In order for the VT to reach its full potential, we must wait for research to be completed. The VT's military potential will increase based upon the size and scope of future conflicts. The VT will mainly be used as a powerful heavy firepower weapon, and will be effective when put into battle in mass numbers. One other major point that must be considered is that the VT has not been in use for as long, comparatively, as other previous weapons/vehicles. Therefore in order to maintain the VT's military power, back-up reinforcements will be invaluable.

1-3 DUTIES OF THE SPECIAL ARMOURED UNIT

The role of the Panzer Unit that uses the VT as military equipment will be to carry out extremely important duties. In a mobile infantry battle, the Armored Unit will be used to destroy the enemy, capture key enemies, take over different enemy encampments, and occupy and maintain areas. The VT will mainly be used as a mobile platoon attacker and counterattacking defensive unit. Also, since time and topography are not a concern of the VT, it will serve as a key unit when attacking areas with problematic topography. The VT when used in conjunction with mobile units (tanks) will increase the firepower of the entire force. Sometimes it will be used with air forces or sea forces in order to take over key locations and when engaging in strategies for attacking behind enemy lines.

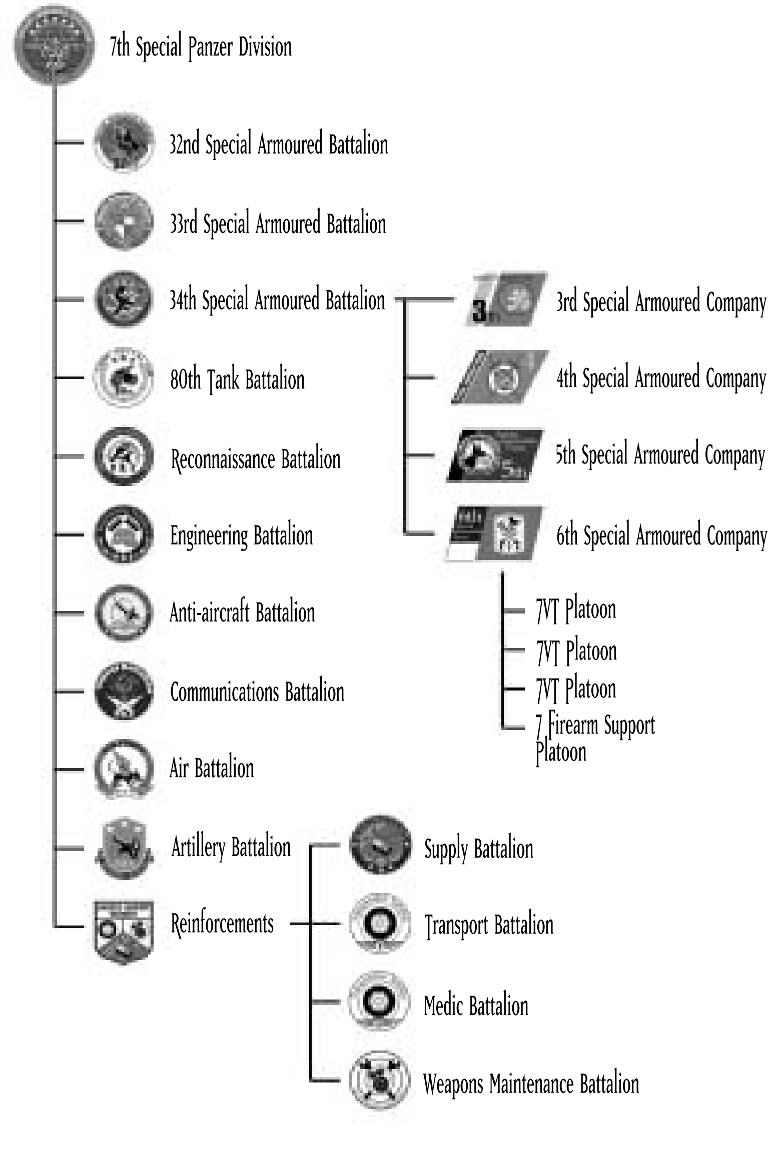
1-4 SPECIAL PANZER DIVISION FORMATION

A Panzer Division is formed of a command outpost, 3 VT battalions, 1 tank battalion, 1 artillery battalion, 1 recon battalion, 1 engineering battalion, 1 communications battalion, 1 anti-aircraft battalion, 1 air battalion, and 1 reinforcement battalion (see the chart on the right). The reinforcement division is composed of a supply battalion, a weapons maintenance battalion, a transport battalion, and a medic battalion. The VT battalion is composed of 4 VT companies. In each company there are 3 VT platoons and 1 firearm support platoon (with 3 machines in each platoon). The firearm support platoon is basically assigned a supportive role and will never attack independently.

1-5 VT PLATOON OPERATION

One VT platoon is composed of 3 pilots who operate the small, middle, and heavy classes of VTs. The VT type is chosen based on the type of mission that has been assigned. Before a mission begins, the pilot puts in his VT type request. VT transportation and equipment for VT platoons come from the VT equipping battalion and are shipped to the various companies which then use transports to distribute the material to the various channels. There are 3 VT repairmen (1 head repairman and 2 regular repairmen) assigned to each VT. A commissioned chief equipment officer is assigned based on VT type. He controls all equipment. VT platoons are regularly dependent on company transports to get equipment, but during emergency battle situations they rely on division reinforcement supply battalions. Also, the weapons maintenance battalion is in charge of large-scale operations such as changing entire sets of parts.

SPECIAL PANZER DIVISION FORMATION



SECTION 2. VT SUMMARY

2-1 BASIC VT PARTS

VTs are basically formed from three major units:

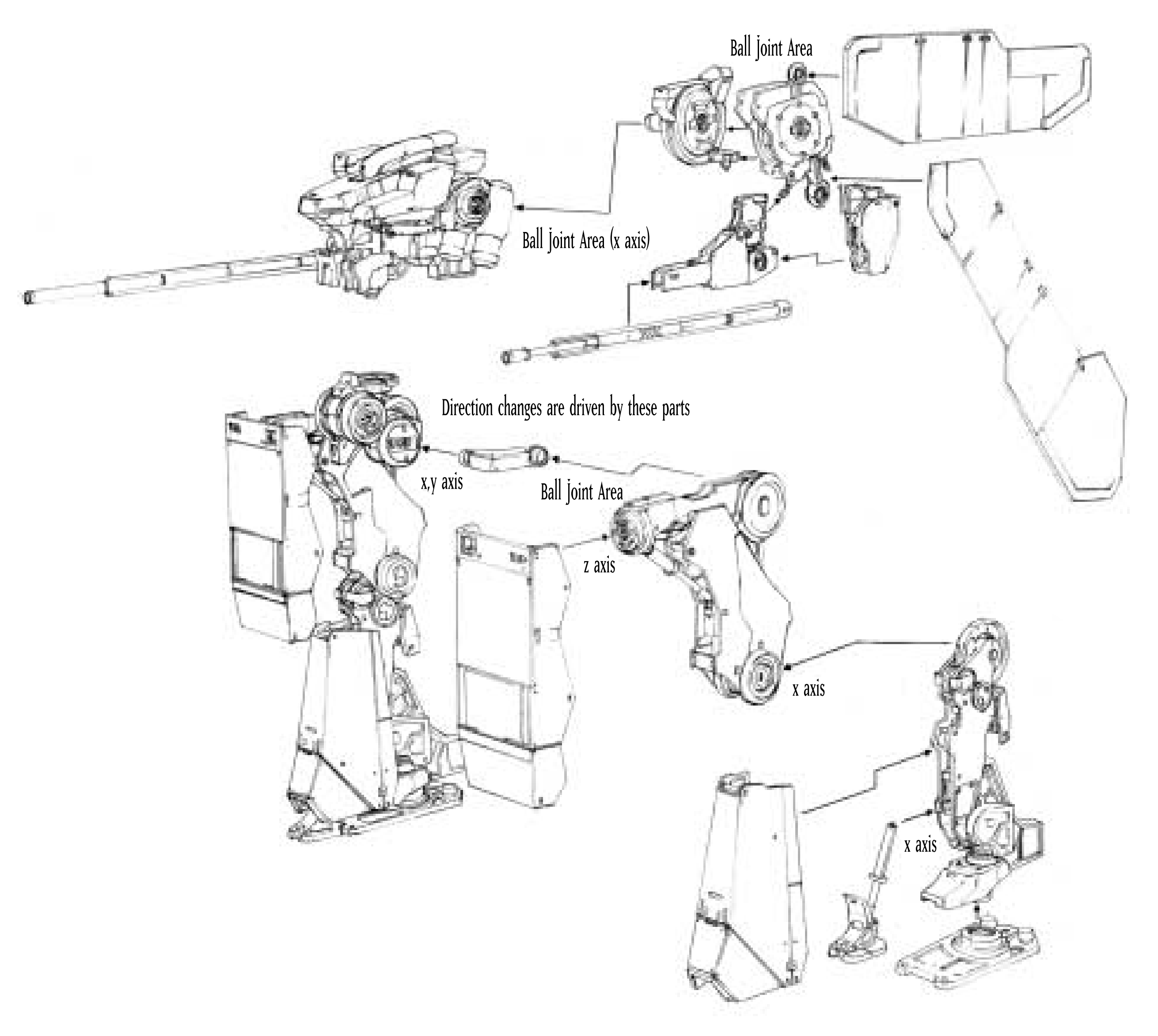
1. Main body unit
2. Leg unit
3. Weapons unit

Some weapons units mount directly onto the main body unit, while others work independently.

2-2 VT OPERATION SYSTEM

The VT operation is controlled with an OS known as the COOS. It controls the balancer in the leg unit as well as the targeting system for various weapons. Even if the VT type is the same, in cases where the loaded OS is different the battlefield performance is greatly reduced. The COOS, perfected through numerous experiments as well as on the battlefield, is one of the army's greatest secrets. Pilots must be aware of this fact, and if they eject during battle the VT must be destroyed to protect this technology.

VT STRUCTURE DIAGRAM



2-3 VT TYPES

VTs are categorised by type based on their weight. There are light, middle, and heavy types.

1. **Light VTs**

   This is a model where the main focus is on mobility. It has been developed for use in situations where you are chasing after an enemy that is running away or for attacking enemy bases after their main firepower has been destroyed. Light VTs are capable of being transported by air and have been designed to be dropped into key drop spots. They can be essential for air assaults on bases.

2. **Middle VTs**

   The average middle class operation VTs used as the main firepower in the Special Panzer Division. One of their main characteristics is that while they maintain a balance of firepower and strong armour, they are agile and can move quickly. Of the three types of VTs, this one is the most numerous. This VT has the most variation possibilities through add-on armour and weapons.

3. **Heavy VTs**

   VTs with heavy armour and great firepower. They have less movement than light or middle level VTs. With their heavy firepower and armour, these VTs are mainly used to protect key locations and bases.

2-4 MOVEMENT

The average movement of middle level VTs is 100 kilometres per hour. They can move a maximum distance of 205 kilometres from the hangar. These basic values can change based on maintenance of parts, topography, and pilot's ability.

The balancer, which controls the stability of the leg unit, affects the movement of the VT. This ability is displayed in points. The higher the balancer points, the more stability your VT will have.

2-5 FUEL TANK AND SPARE TANKS

A fixed fuel tank is loaded on the main body unit. The fuel capacity of the tank differs with the type of tank used. The M-7 Decider VT (main force for the Pacific Rim Forces) has a capacity of about 6000 gallons and can operate for about 5 minutes per tank.

Some VTs have spare tanks that can increase operating time. The amount of spare tanks on a VT differs depending on the VT type, but on average a VT will only have one or two spare tanks.

A spare tank has a capacity of 6000 gallons.

By pressing the **Tank Detach button** on the main console you can release your extra fuel tanks and lighten your VT speed, increasing mobility. If you use up a spare fuel tank, make sure you detach it quickly.

2-6 FUEL CONSUMPTION AND ESTIMATED MOVEMENT TIME

You can refuel any fuel that has been used in battle by issuing a request for a re-supply. If you are in a situation where you cannot be re-supplied and you run out of fuel, there is the possibility that your VT could be marooned.

In order to prevent such situations, pre-battle briefing will have an estimated amount of movement time. Think about the amount of necessary movement for each battle and then decide the amount of spare fuel tanks that will be necessary.

The most fuel-efficient gear for the VT is 3rd gear, which offers the best standard movement and speed while the VT is patrolling. You can extend your amount of movement time by reducing the number of times you do slidesteps and other such moves which guzzle fuel.

2-7 DEFENSIVE ARMOUR

The VT's defensive power is known as its "armour resistance." A gauge on the control panel shows four different levels of resistance. Each time the VT is hit, it will take damage and the gauge will decrease. As this decreases the pilot will be at risk. If the gauge falls to danger levels a warning will be displayed. You should either back off from battle or consider ejecting as soon as possible. (For more on ejecting see sections 4-19 to 4-21.) You are able to add additional armour to your VT depending on its type.

2-8 MAIN WEAPON AND SUB WEAPON

VT weapons are divided into main and sub categories. These should be considered different to standard weapons. Basically, main weapons are mounted onto the arm units of the VT, whereas sub weapons are mounted on other areas. You can determine the weapon type based on the location that weapon is mounted on. Weapons are not categorised by strength.

2-9 MAXIMUM WEAPON WEIGHT ALLOWANCE

VT weapons should be considered to be options. Some weapons can be used for any VT type, but others differ depending on which VT they are attached to. You can choose three of each sub and main weapon type. The weight in weapons that can be loaded differs depending on the VT type. The maximum weapons weight allowance (the total amount of weight in weapons that the VT is capable of carrying) is displayed to help you choose.

2-10 WEAPONS LOADED ON THE VT

270mm RIFLE

This weapon fires low-trajectory armour-piercing ammunition.

200mm ASSAULT RIFLE

Although its range is limited, the rapid self-loading system promises the highest rapid-fire capability.

270mm ASSAULT RIFLE

With a maximum of 5-round rapid-fire action, this weapon has plenty of destructive power to serve as the main anti-VT weapon. However, compared with other models of the same generation, its range is relatively short.

315mm TWIN RIFLE

This weapon fires two armour-piercing bullets simultaneously.

315mm RAPID FIRE RIFLE

With its three-round burst capability, this weapon has a higher rapid-fire efficiency than a normal rifle.

355mm RAPID FIRE RIFLE

With its three-round burst capability, this weapon has a higher rapid-fire efficiency than a normal rifle.

a270mm RIFLE



320mm SNIPER RIFLE

This weapon is designed to take out targets from a great distance. It has a greater range of fire than a normal rifle.

AK19-4A RECOILESS RIFLE

This gun fires high-explosive shells. It is lightweight and has approximately the same firepower as the rifle. However, due to the ammunition's slow rate of velocity, it is relatively easy for the enemy to evade it.

AK19-77 RECOILESS RIFLE

This gun fires high-explosive shells loaded with contact fuses. The ammunition will explode and inflict damage even if it is not a direct hit.

315mm SMOOTH BORE GUN

This weapon fires low-trajectory APFSDS ammunition. It also has a longer range of fire, compared to the rifle.

355mm SMOOTH BORE GUN

This weapon fires low-trajectory APFSDS ammunition. Compared to the rifle, it has a longer range of fire.

430mm SMOOTH BORE GUN

This weapon is the largest of its kind. Its destructive power and firing range specifications are more than satisfactory.

67mm CHAIN GUN

This weapon has very high rapid-fire capability and shoots small armour-piercing ammunition. Since its firepower is relatively small, it is an ineffective weapon against VTs. However, it is very effective against AFVs and assault helicopters.

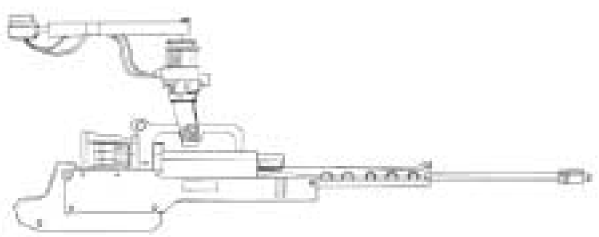
80mm CHAIN GUN

This weapon has a very high rapid-fire capability and shoots small armour-piercing ammunition. Since its firepower is relatively small, it is an ineffective weapon against VTs. However, it is very effective against AFVs and assault helicopters.

100mm CHAIN GUN

This weapon has a very high rapid-fire capability and shoots small armour-piercing ammunition. Since its firepower is relatively small, it is an ineffective weapon against VTs. However, it is very effective against AFVs and assault helicopters.

67mm CHAIN GUN



120mm HEAVY MACHINE GUN

This is a more destructive weapon than the chain gun. Although it has a high rapid-fire capability, it is not as effective as an anti-VT weapon. However, it is very effective against mobile support cannons.

140mm HEAVY MACHINE GUN

This is a more destructive weapon than the chain gun. Although it has a high rapid-fire capability, it is not as effective as an anti-VT weapon. However, it is very effective against mobile support cannons.

135mm PITO - HEAVY MACHINE GUN

This is a heavy machine gun that fits under the VT's body unit. It is more powerful than the chain gun, and the added rapid-fire feature makes this weapon a nice secondary arsenal.

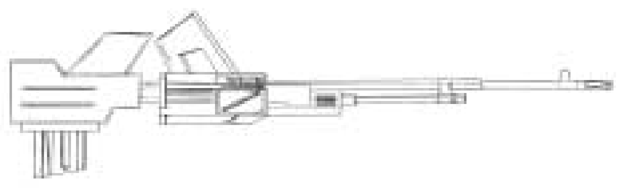
MK21 ANTI LAND ROCKET CANNON

This weapon can fire six mid-sized anti land rockets simultaneously.

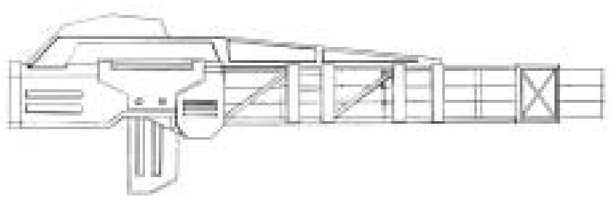
MK34 ANTI LAND ROCKET CANNON

This weapon can fire four mid-sized anti land rockets simultaneously, and is a lethal threat to any VT.

120mm MACHINE CANNON



MK21 ANTI LAND ROCKET CANNON



SQUALL - ANTI-VT GUIDED MORTAR

This is the only high-angle fire anti-VT weapon that has homing capability.

RAILGUN A

This is the most recent weapon developed by the PRF. With the use of an electro-magnetic pulse, this weapon fires its ammo at hypervelocity speeds. It has an unparalleled long attack range and firepower.

RAILGUN B

A railgun developed by the Hai Shi Dao. With the use of an electro-magnetic pulse, this weapon fires its ammo at hypervelocity speeds. It has an unparalleled long attack range and firepower.

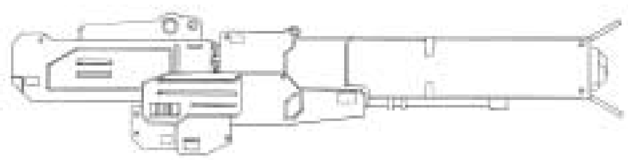
HVM LAUNCHER

This weapon fires jet propelled armour-piercing ammunition. Although its range and firepower are of the highest class, it is not equipped with a homing system.

225mm HOWITZER

This weapon fires grenade shells in a high-arc trajectory. Although not too destructive, it is capable of inflicting damage in a fixed radius upon impact. It is very effective against populated areas of AFVs.

RAIL GUN



305mm HOWITZER

This weapon fires grenade shells in a high-arc trajectory. Although not terribly destructive, it is capable of inflicting damage in a fixed radius upon impact. It is very effective against populated areas of AFVs.

370mm HOWITZER

This weapon fires grenade shells in a high-arc trajectory. It is capable of inflicting damage to a fixed radius upon impact. Depending on its use, it can be highly effective.

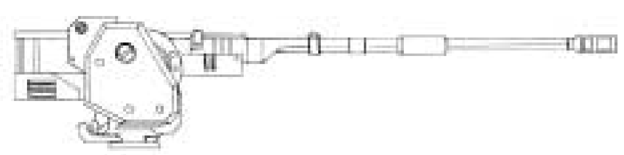
550mm HOWITZER

This weapon fires grenade shells in a high-arc trajectory. It is very destructive and capable of inflicting tremendous damage to a fixed radius upon impact.

8 CAPACITY MLRS (Multiple Launch Rocket System)

This 8-round capacity MLRS launches large rockets with high-angle fire trajectories. It is able to inflict damage with its large blast radius. This is very effective when you want to clear out a large area of land.

370mm HOWITZER



12 CAPACITY MLRS
This 12-round capacity MLRS launches large rockets with high-angle fire trajectories. It IS able to inflict damage with its large blast radius. This is very effective when you want to conquer a large area of land.

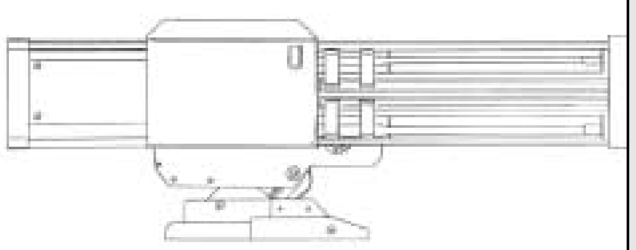
DUAL POD COMPACT MISSILE LAUNCHER
This is a compact two-missile launcher that fits under the VT's body unit.

TRIPLE POD COMPACT MISSILE LAUNCHER
This is a compact three-missile launcher that fits under the VT's body unit.

ASLAM (Advanced Stand Off Land Attack Missile) ANTI-VT GUIDED MISSILE
A fire-and-forget infrared guided missile. Depending on the programming of the VT's movement patterns, its target acquisition accuracy improves, which translates to an extremely high number of direct hits.

POZIT - ANTI-VT GUIDED MISSILE
A fire-and-forget-it infrared guided missile. Although inferior when compared with the ASLAM, it is still an accurate and destructive missile.

ANTI-VT GUIDED MISSILE



DUAL LOAD COMPACT GUIDED MISSILE
This is a compact two-guided-missile launcher that fits under the VT's body unit. Although its performance is not high, it is equipped with a homing system.

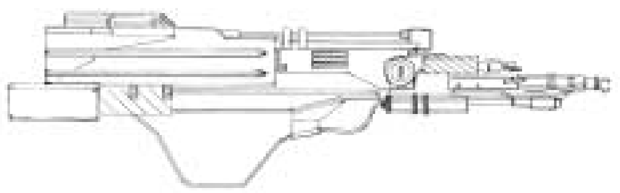
AVTDV GUIDED MISSILE
This is a large anti-VT missile that is also known as the "VT killer." It is the deadliest missile due to its advanced guidance system, long range of fire and destructive force.

ALC205 PLASMA TORCH
Designed especially for close combat with VTs, this weapon is very destructive and has the advantage of being able to take down an enemy with a direct hit.

ALC22B PLASMA TORCH
Designed especially for close combat with VTs, this weapon is very destructive and has the advantage of being able to take down an enemy with a direct hit.

NAPALM
Napalm rounds can be loaded into any of the compact launchers that fit underneath the VT body unit. Napalm is very effective in sweeping out ground enemies because of its natural ability to set ablaze a fixed area of land. A direct hit on a VT with napalm will set it on fire.

ALC205 PLASMA TORCH



FLAME THROWER
This is a close combat weapon that attaches beneath the VT's body unit. A direct hit with this weapon will cause a VT to explode in flames.

STUN ROD
Designed especially for close combat with VTs, a direct hit with this weapon will cause massive volts of electricity that will incapacitate the enemy VT temporarily.

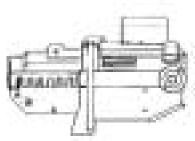
CUTTER BOOM
This large cutter boom is retrofitted for a VT for close combat. It is the most destructive close-combat weapon.

AIR TIMED GRENADE
This grenade is designed especially for close combat. Because of the contact fuses inside, the grenade will detonate and inflict damage even without direct contact with the target.

3 ROUND CAPACITY AIR TIMED GRENADE
This grenade is designed especially for close combat. Because of the contact fuses inside, the grenade will detonate and inflict damage even without direct contact with the target.

SMOKE CHARGER
This weapon fires four rounds of smoke grenades. Its sole purpose is to create dense smoke that blinds the enemy's visibility thus disabling the enemy's attack capability.

AIR TIMED GRENADE



PROJECTILE ANTI-VT MINE
This weapon is capable of discharging 3 forward-projecting anti-VT mines simultaneously.

PROPELLANT TANK
This is a fuel tank for the VT. After the tank is empty, it can be detached to lighten your load.

ADDITIONAL ARMOUR
Additional armour allows for increased durability of the VT. It also grants the pilot the ability to use the guided missiles loaded inside the armour pod. Press **F1** during combat to release them.

REPLACEMENT SUPPLY
The replacement supply includes ammunition and fuel. One replacement supply will be delivered upon request of a supply chopper.

BOOM BOX
This antique cassette radio was discovered inside the storage area of the training facility. Hang it inside the cockpit to listen to some tunes during combat.

2-11 TARGETING OF CURVE TRAJECTORY WEAPONS ON WAR MAP

You should lock-on your target beforehand when using a weapon that uses a curved firing trajectory. When you choose a curved firing trajectory weapon, the target, firing direction, and where the weapon will land will be displayed in a white line on the War Map. You can use this information to attempt to hit the enemy even when you are not locked on.

2-12 SHORT FUSE

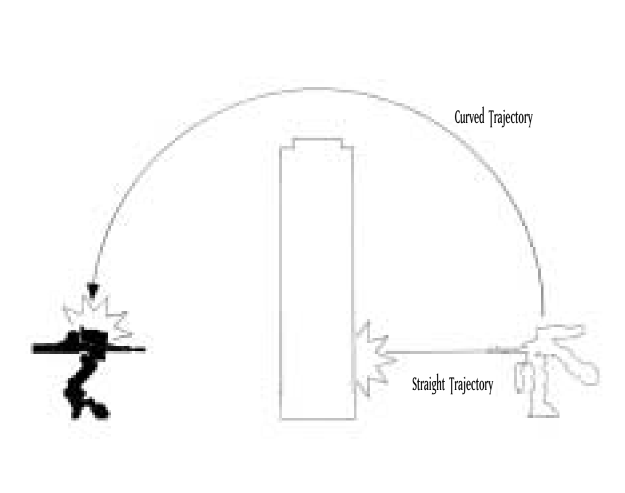
In ammo for the Ak19-77 non-recoil cannon and in short-range grenades, a short fuse has been set (a contact fuse would typically be used for normal artillery). Short fuses use magnetism to find their targets and then explode once they are within a set distance. Thanks to this, you do not have to hit the target directly to damage it. In a battle of quick, mobile VTs, these short fuses can play a great support role in damaging the opponent.

2-13 CHAFF DEFENCE

To defend against radar guided missiles, the VT has been equipped with a chaff dispensing unit. The chaff explodes into 4 different directions after the VT has been fired upon by a missile. Aluminium shards explode into the air and the guided missile locks onto the chaff, making the missile miss its target.

If you perform a side-step after you release the chaff, you can dodge the missile more effectively.

CURVED TRAJECTORY VS STRAIGHT TRAJECTORY



SECTION 3. SPECIAL FUNCTIONS THROUGH 2ND GENERATION COOS

3-1 ADDITIONS FOR 2ND GENERATION COOS

Currently the COOS that powers all the VT's movements has switched over to the 2nd generation and has increased the functionality of the VT's abilities. Beside an increase in processor power, the COOS has new anti-VT guidance weapons loaded, and a usable Target Estimating Firing System (FSS). These new additions give the VT even more destructive power. Below is a listing of many of the 2nd generation COOS's functions.

3-2 FSS (Target Estimating Firing System) FUNCTION

The FSS analyses the target VT's movement pattern, the distance of bullet flight and amount of time the round will be in the air. It then automatically moves the target finder onto the enemy's next probable location. The FSS targeting mode and regular "straight targeting" can be switched by pressing the **FSS button**. Check section 5-4 for more information about the FSS.

3-3 OVERDRIVE FUNCTION

This function is used to give the VT a speed increase for a limited time. It turns off the "speed limiter" that protects various joints from wear and tear. For more information of the overdrive function, check section 4-6.

3-4 STEALTH FUNCTION

A stealth function included in the VT allows it to avoid being caught on radar. This is accomplished using radar absorbent paint, improving gas releasing ducts, and making the main hull more aerodynamic.

3-5 GUIDED WEAPONS

One of the major new characteristics of the 2nd generation COOS is the increased use of guided weapons. New anti-VT guided missiles have been added to the already established Laser Active Guidance System. This system analyses VT movement patterns and predicts the enemy's next location using the FSS in real-time, increasing hit accuracy. It is expected that the new system will be highly effective in anti-VT battles.

SECTION 4. VT CONTROLS

4-1 STARTUP SEQUENCE

When you first enter a VT before moving it into battle, the VT battery, its fuel tank and weapons are at maximum capacity. The VT startup sequence is listed below.

1. **Close the Cockpit Hatch**

   Press the **Cockpit Hatch button** on the right side. Be sure to check whether the cockpit hatch is closed or open.

2. **Press the Ignition Button**

   Press the **Ignition button** below the **Cockpit Hatch button**. The engine will start and power will flow into the cockpit from the generator. The VT's OS comes online and a simple check of the functions is automatically displayed on the screen before the Startup Function screen.

3. **Startup Functions**

   After the functions check is displayed, you must power up each of the following functions while checking to see if they are operational. Flip them up one by one using your forefinger to power them up.

   - **Oxygen Supply System (OSS)** – Supplies the inner cockpit with stable, breathable oxygen.
   - **Filter Control System (FCS)** – Toggle switch that powers the hot gas removal system. Removes hot gas and stabilises the engine.
   - **VT-Location Measurement (VT-LM)** – Unit Locator Estimation System. A function used to automatically display your VT on the War Map.
   - **Buffer Material (BM)** – A system that exudes a protective material around the cockpit to protect it from attacks. It coats the cockpit and main chest area of the VT with a hard gel for protection.
   - **Fuel Flow Rate (FFR)** – A system that regulates fuel flow. It controls fuel flow and disperses the correct amount of fuel based on the current engine condition.

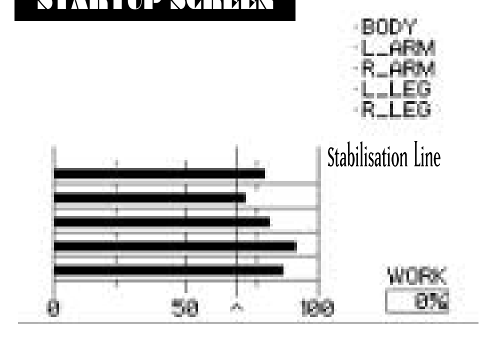
4. **Press the Start Button**

   Once you complete the initial startup sequence, an image of the exterior surroundings is displayed. Then energy is supplied to various VT joints via an actuator. After the various systems have crossed over the stabile line, press the **Start button**. After you have completed the various functions, your VT should lock into start mode and you can begin controlling it.

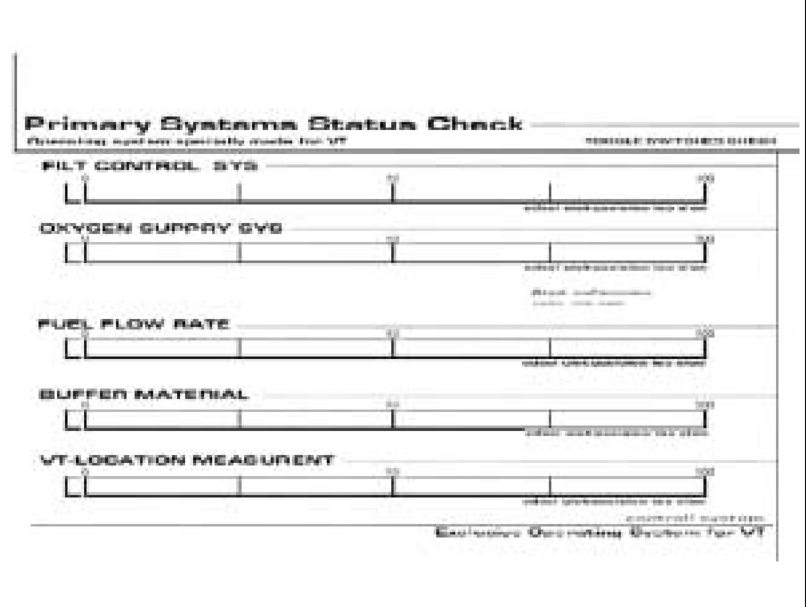
4-2 WHEN STALLING THE VT DURING STARTUP

Pressing the **Start button** when all of the systems have NOT crossed over the stability line will cause various joint parts to cease from locking, cancel the startup sequence, and stall the VT. This is to protect the VT from being damaged through pushing the VT over its limit. If you stall the VT during startup, relax and wait for the various system gauges to re-power. Then you can re-attempt to start up the machine by pressing the **Start button** again.

STARTUP SCREEN



PRIMARY SYSTEMS STATUS CHECK



BASIC CONTROLS

4-3 MOVING AND STOPPING

Moving and stopping are the two most basic movements of the VT. You can shift the **gear lever** from 1st to 5th speeds. Pressing the **accelerator** increases the engine's RPMs and the VT moves forward. You can shift the **gear lever** into reverse to move backward. You stop the VT by taking your foot off the **accelerator** and pushing down on the **brake pedal**. If you make sharp turns while moving at high speeds your VT can tip over, so be careful.

4-4 ACCELERATION AND DECELERATION

The amount of acceleration and deceleration depends on the amount of pressure you apply to the **accelerator**. Brakes are used by pressing the **brake pedal** or through downshifting. In neutral your VT will be at 0 mph. With each gear level you gain more speed but lose torque. On areas where your speed is not increasing smoothly you may want to downshift for better fuel efficiency. Shifting the **gear lever** into reverse reverses the VT.

4-5 ROTATION

Rotating the VT is performed by pressing the **left rotation handle** ← or →. The rotation speed increases based on the amount the **rotation stick** is pressed in either direction. If the balancer cannot maintain total VT balance then the VT will tip over, so be careful.

4-6 OVERDRIVE

This function was developed after several skilled pilots requested it. It disables the speed limiter that protects various joints from wear and tear, resulting in an increase in speed. The limiter lock is turned off when you press the **Overdrive button**. Pressing the **Overdrive button** again reactivates the lock. When the VT is in overdrive, its fuel consumption is triple the amount of normal operation, so be careful when using it.

4-7 SLIDESTEP FUNCTION

This is the one of the VT's special ways of dodging incoming firepower. It is a major difference between the VT and a regular tank. You can quickly move to the right or left using the OS's programming. You can also use this function to quickly regain balance in the event that your VT is about to tip over. The slidestep is used as a quick motion to one of four directions using pre-programmed paths. It is carried out by a combination of accelerating and using the balancer. The balancer automatically strengthens the joints/areas that will take the brunt of the wear and tear. The slidestep is performed by pressing the **rotation lever** ← or → while simultaneously pressing the **slidestep** pedal. The slidestep is a great way to dodge an enemy attack. Another movement can be accomplished by leaving the **rotation lever** in neutral and pressing the **slidestep** pedal. This will cause your VT to do a forward dash. Performing this function while in reverse results in a back dash.

4-8 SLIDESTEP FUNCTIONAL LIMITATIONS

Performing a slidestep places great stress on the joint sections of the VT. To decrease wear and tear, a large of amount of energy is used via the actuator. Energy originating in the generator is then recycled to the main battery, but the battery power is greatly reduced each time a slidestep is performed. In cases where there is not enough power, the slidestep is automatically cancelled. When the battery is running low, a heat warning is displayed. Do not use a slidestep when this is displayed.

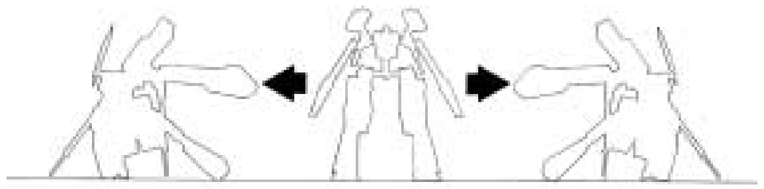
4-9 SLIDESTEP TIP REGULATOR

Whenever the VT movement exceeds the balancer's limits, there is the possibility that the VT will tip over. Tipping occurs through reckless operation or sharp turning at high speeds. It can also occur when an enemy hit is taken. Whenever tipping seems likely to occur, pressing the **slidestep** pedal will re-balance the VT. However, if the VT is low in battery power it will be unable to use this manoeuvre. If you do happen to tip over, releasing the **accelerator** and then pressing it again it will make your VT stand back up.

4-10 CUT-OFF FUNCTION

In cases where you incur damage that exceeds max damage capacity, your VT will automatically power down (cut-off) to protect various joint sections from further harm. When a cut-off occurs, all locks are undone and the VT stalls. You must then quickly run through the startup sequence again to re-power the VT.

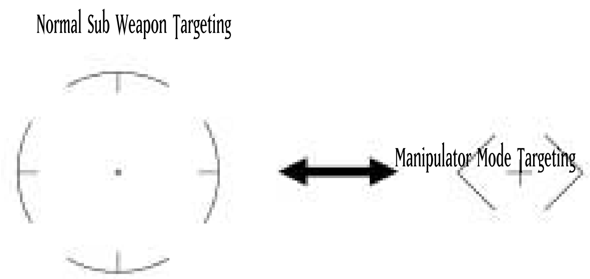
SLIDESTEP FUNCTION



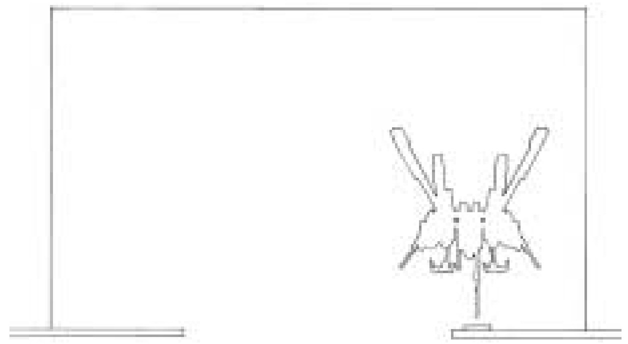
4-11 MANIPULATOR CONTROLS

A manipulator in the VT controls an arm capable of opening and closing doors and moving cargo. It is attached to the left side of the main hull. Pressing the **manipulator button** turns it on. By centring the manipulator on a target and pressing the **sub weapon button** you can pick up the object. Since you must press the **sub weapon button** to use the manipulator, you can not use any sub weapons during this time.

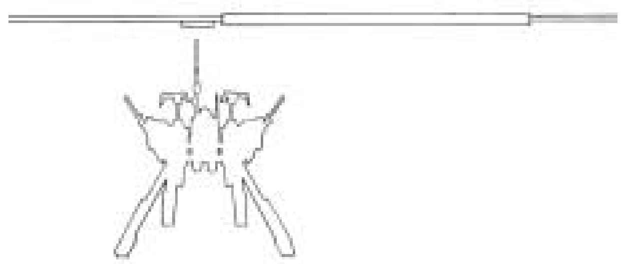
MANIPULATOR



USING THE MANIPULATOR TO CONTROL AN ELEVATOR



USING THE MANIPULATOR TO OPEN AND CLOSE CARGO DOORS



RECOVERING ITEMS USING THE MANIPULATOR

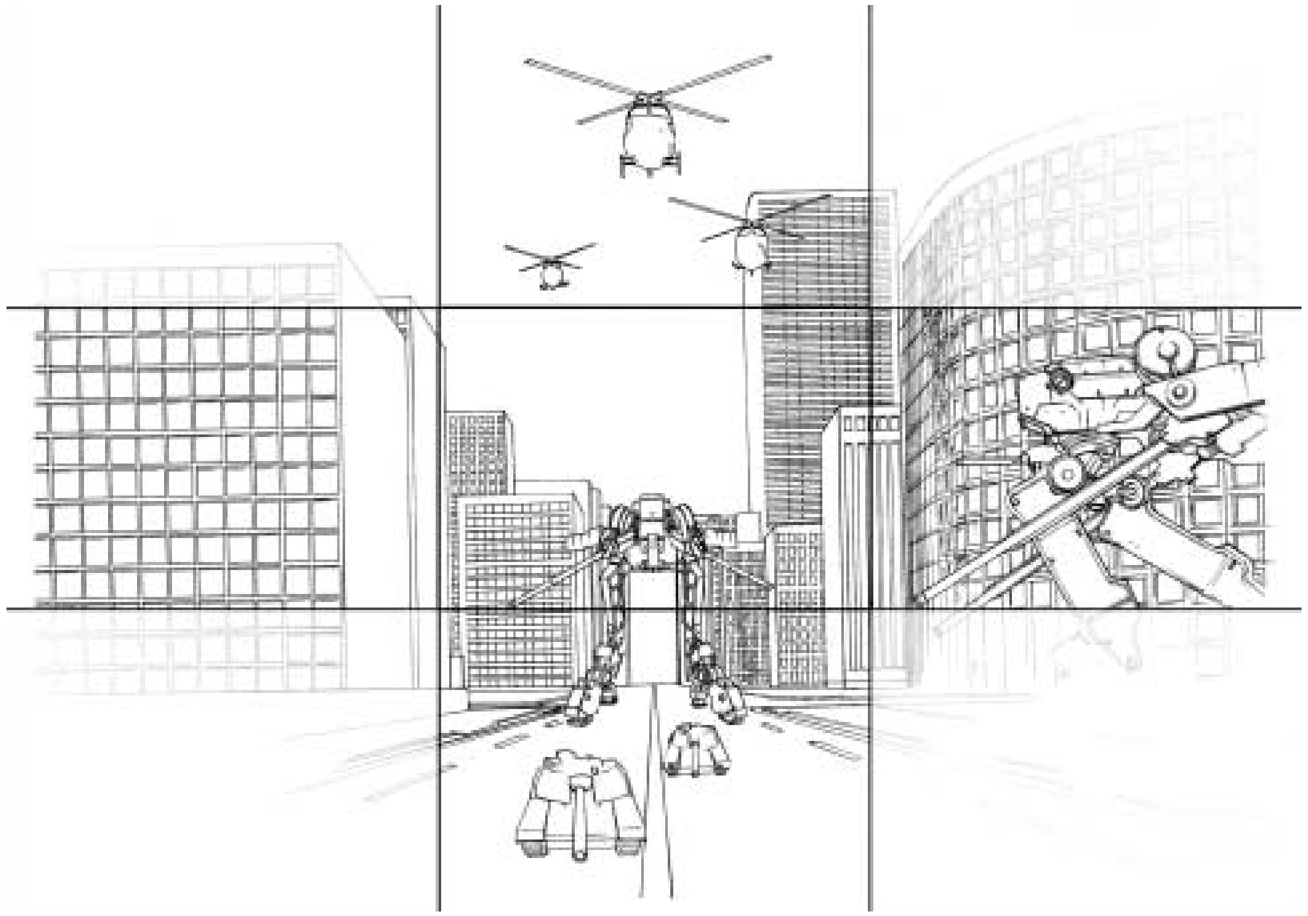


VT MONITOR

4-12 MAIN CAMERA CHANGE

The VT's perspective is determined by the main camera. That image is displayed within the cockpit. The camera is normally facing front and centre. By pressing the **knob** on the **left pilot stick** ↑, ↓, ← or → you can increase the amount of viewable area. By pressing the **control stick knob** you can re-centre the view on the direct centre of the VT. By using this and the VT's sub-monitor (described later) you will be able to move your VT, improving its usefulness in battle.

CAMERA PERSPECTIVES



4-13 MAIN CAMERA DUST AND DIRT

While in battle, you must be able to see clearly out of your main screen. In any instance that the screen becomes grey with dust or dirt, press the **washing button** to clean it up.

4-14 SUB MONITOR FUNCTIONS

By pressing the **sub monitor mode select button** under the main monitor you can switch between four modes.

- **Front View Mode**

  Shows what is directly in front of the VT. Use this view with the site change function to view things more effectively.

- **Back View Mode**

  Shows what is directly behind the VT. As with the front view, by using this view with the site change function you can view things more effectively.

- **Lock-On View Mode**

  Used to zoom in on the locked on target. A target that is very far away will be displayed in the sub monitor even without zooming in.

- **Sky View Mode**

  This view shows the VT from 50 metres above it. It is useful for seeing blind spots and for looking around objects.

4-15 NIGHT VISION EQUIPMENT

A night vision scope has been loaded into the VT for use in low light situations such as at night or in smoky environments. Use the scope by pressing the **night scope button** on the control panel. The VT uses the Passive Type JGVS-V442 that projects infrared light at a subject and then displays it in picture format on the screen. The night vision scope can be used not only in darkness and smoky areas, but also to help detect camouflaged targets. The scope sights up to about 2.5 kilometres and the display is shown on your normal monitor. When you are using the scope in darkness, flashes in battle or from a flash grenade will temporarily make the scope go black and you will be unable to see.

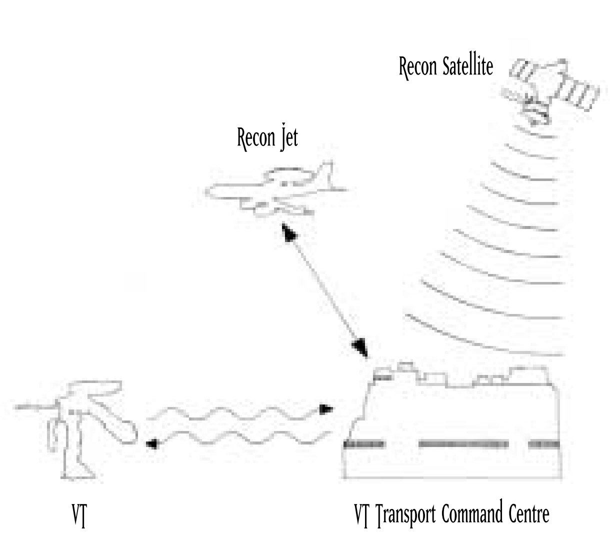
JCS (Complete Command System)

4-16 JCS SUMMARY

JCS is a system that uses war strategy data and the most recent information to increase the effectiveness of the VT to its maximum. Its main purpose is to supply the latest information concerning the battlefield, friendly forces, the enemy and other companies/ battalions. This system is designed to increase the overall effectiveness of the VT in battle. VT pilots as well as platoon commanders must be able to use it effectively.

The JCS uses a network that runs from the VT transport command room to the command rooms of the various companies/battalions, so it helps carry the latest news back and forth to the right people. This system sends messages from VT video monitors, recon satellites, and other command divisions, and edits the data in real time in the Battalion Command Rooms. Then it analyses the data and sends it to the various platoons. The various data is sent to the VT over a communications network and is displayed within the various monitors in the cockpit. Thanks to this system, pilots can check the map, enemy locations, and manage support fire for the forces.

COMPLETE COMMAND SYSTEM NETWORK SUMMARY CHART



4-17 MULTI-MONITOR DISPLAY

The multi-monitor display in the upper area of the main monitor is used to display information sent from the Master Command Centre. The multi-monitor is not always displayed. You can toggle its display on and off by pressing the **multi-monitor open/close button**.

4-18 INFORMATION DISPLAYED IN THE MULTI-MONITOR

The following information is shown on the multi-monitor.

1. **War Map**

   Shows a 25 kilometre radius of the surrounding area. Use the **zoom in/out button** to zoom the map to a maximum area of 5,000km radius.

2. **Personal VT Information**

   Shows the current statistics and state of your VT. Use this to check how much spare armour or fuel that you have.

3. **Mission Objective**

   Shows information concerning the main objective for the current mission. If there is a sudden change in the mission then that information is displayed here. Pilots and especially platoon commanders should ensure that they check this.

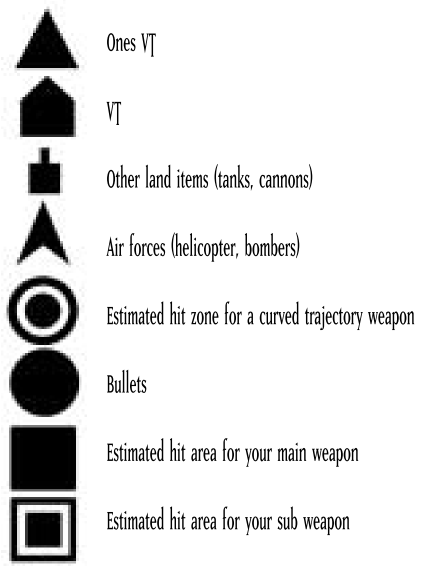
4. **Platoon**

   Shows only the data of the platoon commander. You can check to see what the current commands are to the other members of that platoon.

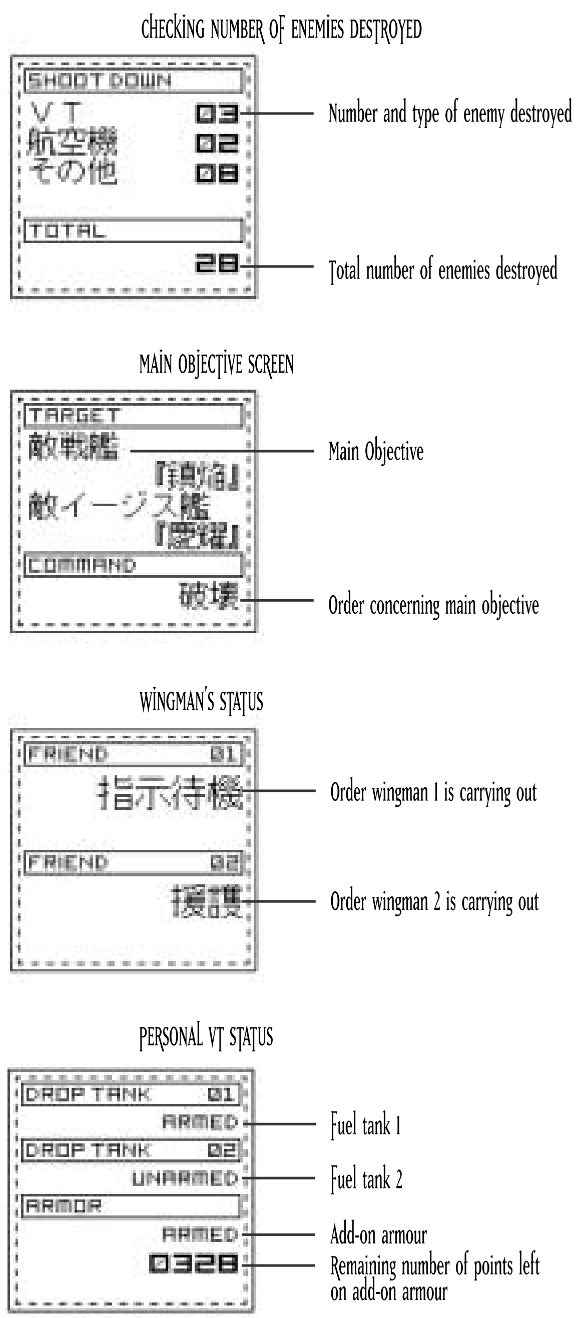
5. **Enemy Information**

   Shows information about the enemy VTs: their weapons' firing distance, attack power, etc. Also displays data on various support machines.

MAP MONITOR DISPLAY



MULTI-MONITOR DISPLAY



EMERGENCY PROCEDURES

4-19 EVACUATION SETUP

An evacuation feature has been added to the VT to protect the pilot's safety. If you continually take damage, if your resistance armour is depleted (see section 2-5), or if your VT reaches dangerous levels, then protect yourself by ejecting as soon as possible. The protective gel layer surrounding the cockpit will become the escape pod and a small rocket placed below the escape pod will jettison you away.

4-20 EMERGENCY EJECT SWITCH

The **emergency eject switch** is located on the right side of the console. It is surrounded by a black and yellow glass cover.

The switch is on the same side as the **Start button**, so be sure not to press the **Start button** accidentally. When you press the switch, your cockpit is fired out the back of your VT. As you are ejected the gel block coating forms an airbag around your cockpit on all sides to protect you from the shock of the landing.

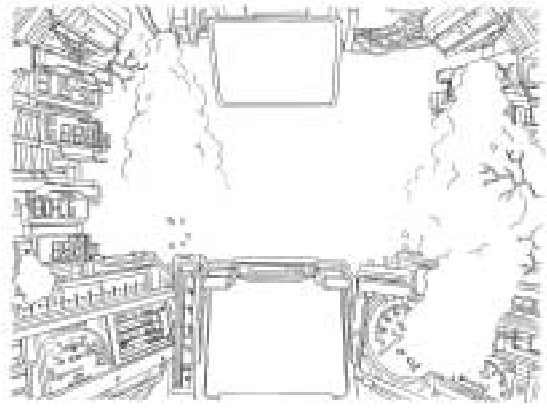
4-21 EMERGENCY ESCAPE PROCEDURES IN RIVERS OR SEAS

Because the VT is not 100% watertight or waterproof, it cannot navigate in bodies of water deeper than 20 metres and will be unable to move in those instances. If you fall into water deeper than 20 metres, the water will begin seeping through the gel coated cockpit, forcing you to eject. Ejecting while in water is the same as on land. The gel coating will form an airbag lifting you to the surface.

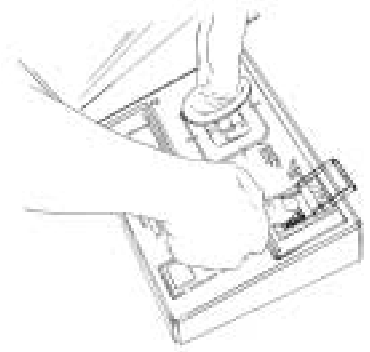
4-22 FIRE IN THE HULL

Whenever a fire breaks out in the hull, you must act quickly. Flame thrower damage and getting shot too many times can start a fire that does damage to the armour and weakens the resistance armour of your VT. If the fire warning alarm goes off and the cockpit warning lights are flashing, then check to see which area the fire is in and press the **fire extinguisher button** on the control panel.

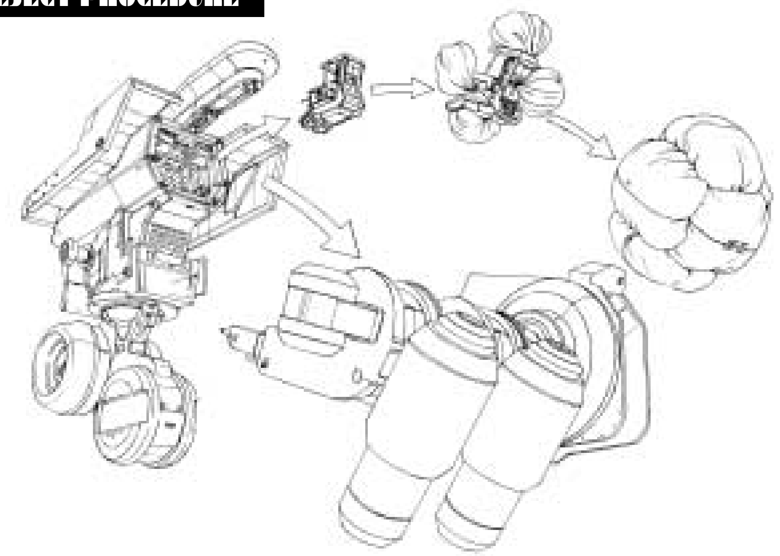
RESISTANCE ARMOUR REACHING CRITICAL MASS



EMERGENCY EJECT SWITCH

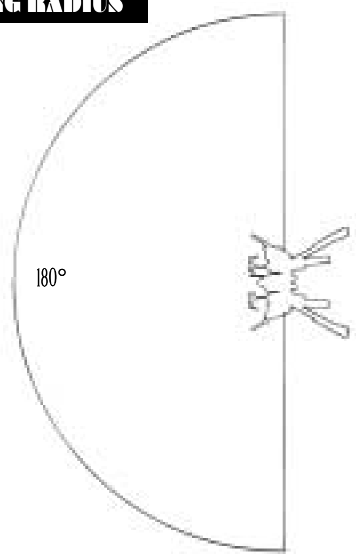


PILOT EJECT PROCEDURE



SECTION 5. VT ATTACK

TARGETING RADIUS



5-1 WEAPON TARGETING AND SHOOTING

Weapon targeting is performed by using the **right targeting stick** to place the targeter over the enemy on the screen. The upper body weapons are capable of moving independently and therefore give the VT a maximum 180° targeting radius. After you place the cursor over the enemy, you can fire your main weapon by pressing the **main weapon trigger** or your sub weapon by pressing the **sub weapon trigger**.

5-2 LOCK-ON FUNCTION

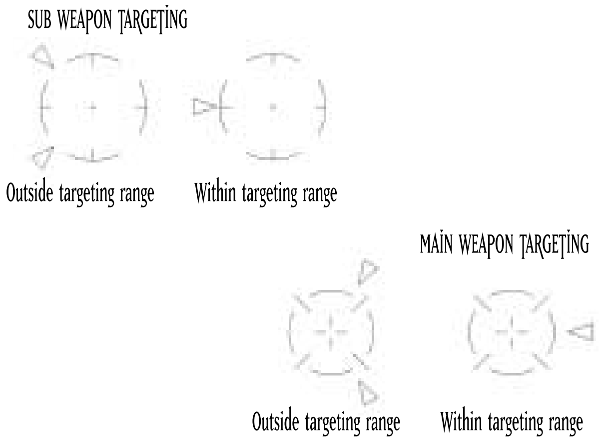
In the VT, a special lock-on feature automatically targets certain enemies. Once the targeter begins flashing on screen, pressing the **lock-on button** on the **right targeting stick** allows you to lock-on. While locked-on, if you press either your **main weapon** or **sub weapon** triggers you will automatically target the enemy. You can unlock the lock-on by pressing the **lock-on button** again when the targeted enemy is destroyed, or if the enemy slips off your screen.

Note: Because the lock-on function was basically designed for anti-VT use, any other targets besides the VT or enemy cannons will not work with the lock-on feature.

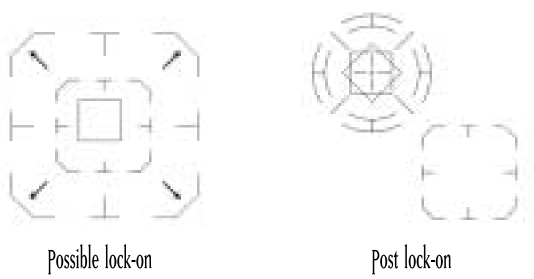
5-3 CLOSE COMBAT TARGETING

Within the VT's sub weapons are several close combat weapons. The ALC205 plasma torch is a good example since it can only be used on a VT, and is quite a special weapon. However, you must be careful. If you use one of these weapons then your target will be slightly different from normal and you will switch into close combat mode. This targeting mode is useful for close fighting with a quick enemy that is immediately in front of you. The targeter will only work on items right in front of your VT. If you press the **sub weapon button** while the enemy is right in front of you, you will charge forward and strike with your plasma torch.

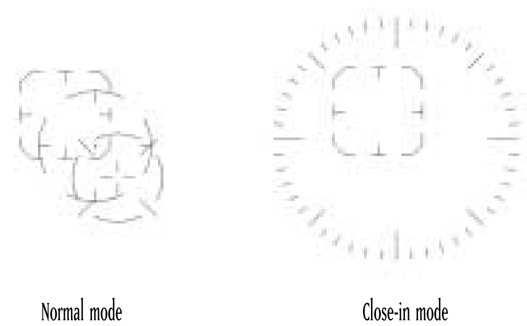
TARGETING DISTANCE



LOCK-ON



CURSORS IN NORMAL AND CLOSE-IN FIGHTING



5-4 FSS (Target Estimating Firing System)

The FSS is a firing system that was developed to analyse combat data and movement patterns of enemy VTs

Pressing the **FSS button** on the **targeting stick** switches the firing mode from normal to Target Estimating Firing System, allowing you to automatically focus on the location where the enemy will most likely go next. Pressing the **FSS button** again returns to normal firing mode.

Note: The FSS is a new function of the 2nd generation OS and therefore is not loaded on VTs with a first generation OS. The estimation data on the enemy's movement pattern is not perfect, and if the opponent is well trained then it can perform moves that the FSS is incapable of estimating. There are some opponents, therefore, that the FSS will not be effective on.

5-5 FIRING RANGES OF DIFFERENT WEAPONS

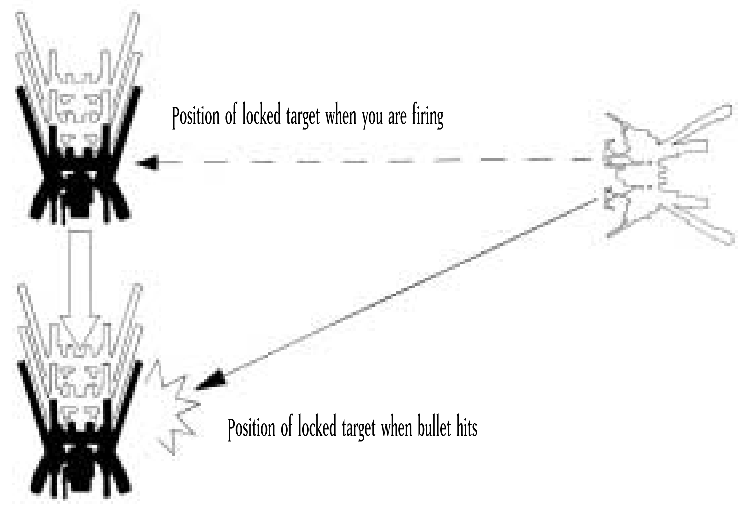
Each weapon has a firing range. The pilot should have a firm grasp of both the maximum and the most effective firing range for each weapon. The effective firing range for each weapon is displayed either to the left or right of the main monitor target and is set by the artillery control system.

The main weapon's prime target range is listed to the right of the targeter. The sub weapon's prime target range is listed to the left. The prime target range for both weapons overlaps the targeter. If the enemy goes out of a range, a message appears telling you that the enemy is out of range.

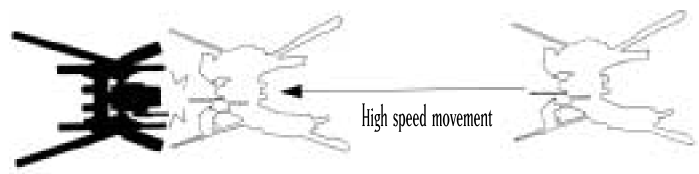
5-6 NOTES ON FIRING WITHIN EFFECTIVE TARGET RANGE

The effective target range was set up mainly to display the effective target range on the main monitor. However it was basically designed for anti-VT fighting. When you're fighting an opponent with less armour than the VT (such as a tank), there is a good chance that shots will have enough power to kill some enemies that are out of range. Also, the effective target range is programmed based on thickness of the VT armour, as set by Pacific Rim Organisation standards. Therefore if a target with heavy armour is in the effective targeting range, there is the chance that it will not take damage. Be careful.

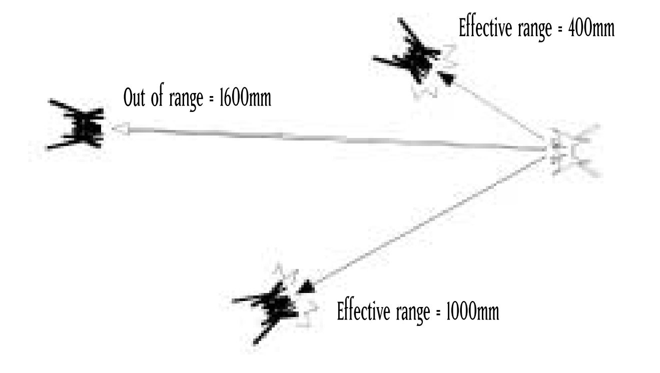
FSS FIRING LINES



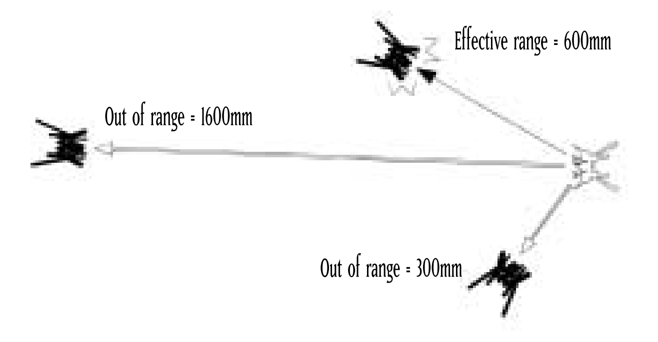
WHEN USING THE PLASMA TORCH



EFFECTIVE TARGETING RANGE (270mm Rifle) (0-1500mm)



EFFECTIVE TARGETING RANGE (MK34 Rocket Cannon) (500-1000mm)



5-7 USING EFFECTIVE TARGET RANGE

One very important aspect of a VT battle is having equipment that does more damage than the enemy's and gives you the advantage in a fight. This is particularly true when your effective targeting range is farther then the other opponent's, as you can then "out-range" them. If you have more range then the enemy, then you only need to approach far enough to get a shot. If you have a chance to destroy the enemy without taking damage, you should use that opportunity to its best advantage. Don't put your VT or yourself in unnecessary danger.

5-8 LAND SUPPRESSION ATTACK

Weapons such as the grenade cannon, MLRS and napalm explode near the surface of the ground and do damage to enemies within a certain radius. Laying down this "suppression fire" can be a very effective tactic for dealing with enemies grouped in a cluster.

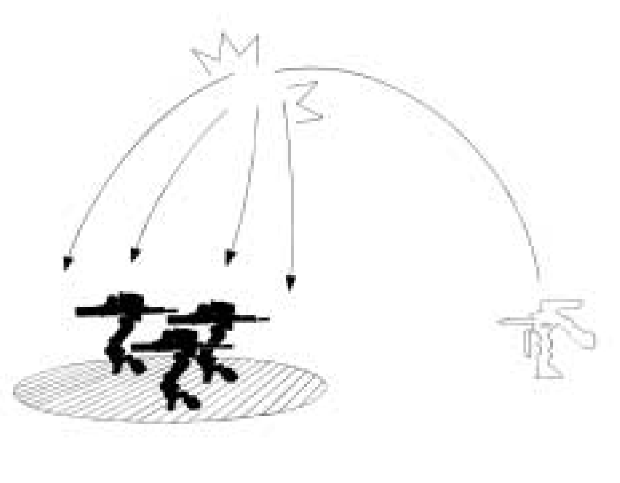
5-9 WEAPON CHANGE

One of the key areas where VTs surpass other units is in their ability to equip a wide variety of different weapons. A VT can carry 3 main weapons and 3 sub weapons. However, only one of each can be fired at a time. Choose main and sub weapons by pressing the **weapon controls button**.

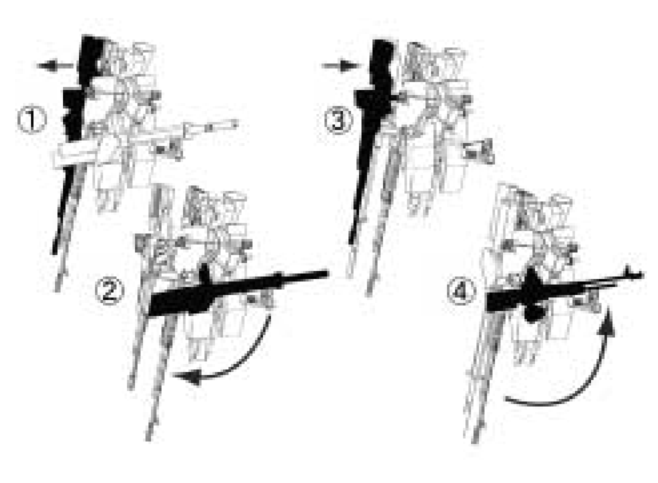
5-10 RELOADING MAGAZINE WEAPONS

Some weapons in your arsenal use magazines. Whenever you need to reload a magazine into the weapon, press the **magazine change button**. Your remaining bullets and number of extra magazines are listed on the control panel.

GROUND SUPPRESSION FIRE



WEAPON CHANGE SYSTEM



SECTION 6. VT MOVEMENT

6-1 IN GENERAL

This section explains the basic rules of VT movement on the battlefield.

Movement is used to hide out of the enemy's line of sight and to avoid areas where potential enemies may lay. It should also be used to avoid areas of concentrated enemy firepower. A pilot could assume that the enemy will concentrate its VTs on terrain that is easily manoeuvrable for the VTs, so it should be noted that fighting in an area that VTs have a hard time adapting to could actually be advantageous.

When moving through areas where your VT could easily get stuck, you may need reinforcements from the engineering section.

6-2 USING WEATHER AND TOPOGRAPHY

On the battlefield you should always try to move effectively though the weather and topography. It is more important to do that than to worry about coming into contact with the enemy.

A VT, when compared to a walking machine or a tank, may not be as easily affected by topography. But with its massive size it stands out and is easily locatable by the enemy.

Try to make good use of the surrounded topography when you are in a situation where you may come into contact with the enemy. With the development of energy fields (ECM) in particular, the importance of using the topography and to have a good line of sight become all the more important. In these cases, estimating enemy movement and dodging artillery are areas you must focus on.

- **Forest**

  Trees are better than anything else at hiding tall VTs. They also make excellent obstacles for oncoming firepower.

- **Exposed Land**

  There is no cover so you must move around as normal.

- **Enclosed Roads/Valleys**

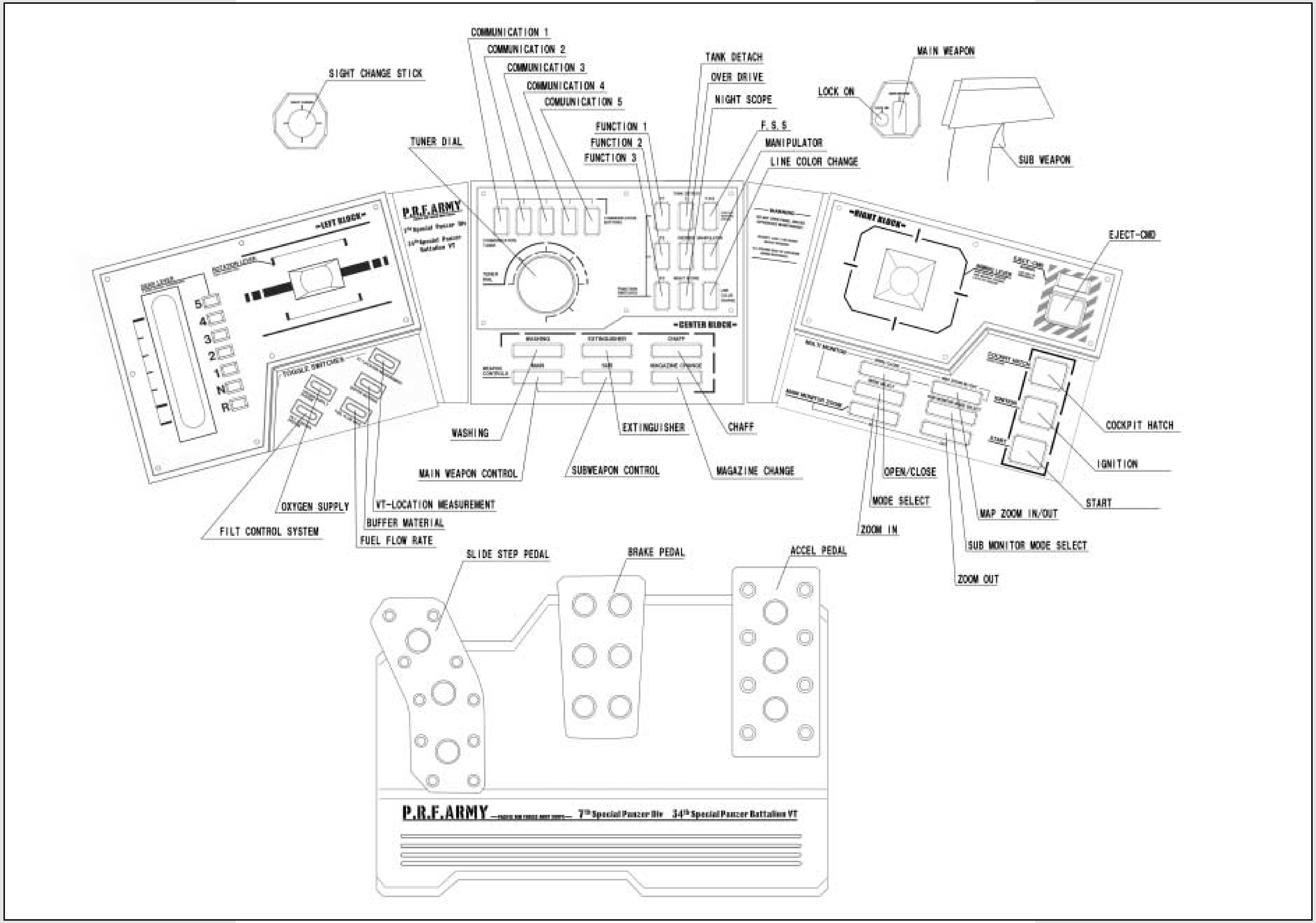
  Paths that you can move on are limited by valleys, where possible enemy ambushes could lay in waiting. You must be very careful here.

  Be sure to check out both sides before you enter into one of these areas. Also, be sure to check for possible land mines that may have been planted on the path. Finally be careful of curves in the road or areas that you cannot avoid by taking detours. Be extremely careful whenever you cross bridges.

- **Rivers**

  At the present time, a VT's water proofing/resistance is far from sufficient. In tests of up to 10 metres of water, VT movement was manageable. However, immersion in greater depths leads to water penetration into the various joint sections and damage to the VT. At 20 metres of water, the VT breaks down and completely stops. It is essential that you examine the depth of the water that you are crossing over or through before proceeding.

STEEL BATTALION CONTROLLER CONFIGURATION



SECTION 7. PLATOON STRATEGY PREPARATIONS

7-1 ORDERS

Basically speaking, battalions and companies give orders to platoons. Orders are given via written messages, as well as through speech. Most commonly, before every mission there will be a briefing in which some of the following information will be displayed:

- Mission objective
- Enemy information
- Friendly units situation
- Topography
- Battlefield state
- Estimated mission completion time

After that, officers of differing rank will help analyse the orders and you will make a plan of attack for your platoon.

7-2 MISSION ANALYSIS

Once you receive a command from one of the high level commanders (battalion/company), the platoon division commander will analyse the mission based on key information. The mission analysis includes:

- Mission breakdown
- Enemy information
- Topography
- Weapons that can be used in the current mission
- Necessary equipment and supplies

Before the strategy preparations end, you must request your VT type and weapons as well as the necessary equipment to take. You should also check your mission objectives again.

You should also make sure that other platoon members are positively sure of their mission goals, and that they will not make any mistakes during battle.

7-3 CHOOSING WEAPONS

A VT pilot must choose which weapons to take along in battle. These weapons must be appropriate for the mission objectives. You can carry 3 main weapons and 3 sub weapons, but you cannot exceed the maximum weight allowance for your VT type when choosing weapons. Note that even if you do not exceed the maximum weight balance for the VT, carrying close to the maximum allowed weight limit is in itself bad for your balancer and can greatly reduce the VT's performance.

7-4 SELECTION OF ADDITIONAL ARMOUR AND SUB WEAPONS

Whenever you add extra armour onto your VT, you will automatically be equipped with the sub weapon armoured missiles. This will reduce the number of selectable sub-weapons by one. Please make sure that with the armour attached you do not exceed the maximum weight allowance.

7-5 CHOOSING YOUR VT

There are 3 types of VT that are distributed to platoons: Light, Middle, and Heavy. You choose your VT based on the mission but the actual decision is left to the pilot. Also, when participating in an air drop mission, you can only choose the light type VT.

7-6 ATTACHING EXTRA FUEL TANKS AND ARMOUR

Based on the mission, you may choose to add extra fuel tanks or armour. However, additional armour can only be used on a limited number of VTs. Also, be sure that the final total of your armour, extra fuel and weapons does not exceed the maximum weight allowance. To learn more about the relationship between sub weapons and additional armour, read section 7-4.

7-7 SUPPLY REQUESTS

Before you go out to battle, the estimated number of bullets you will use for that mission will be supplied to you. However, if you run out of ammo in battle you will quickly need to get more. In order to achieve smooth supply transfer you will need to have all pilots estimate the number of extra rounds they think they will use in battle and send in a supply order form to the reinforcement battalion beforehand.

7-8 FIXED VT FOOD PROVISIONS

Since operation time for a VT is rather short, regular food provisions are issued from the Provision Company. However, since in some cases food cannot be issued, each VT is loaded with an emergency food supply equivalent to 4 servings. In situations where there is no other way, each ranked commander is responsible for using these. After they are used, an upper level commander should be told immediately, so that they can be replenished.

7-9 BRINGING PERSONAL EFFECTS INTO THE COCKPIT

There is a compartment for holding provisions inside the cockpit. If the personal effect is capable of fitting into the compartment space then it is possible to bring personal items into the cockpit. However, carrying private items into the VT must be cleared beforehand by an accompanying commander. Also, it is forbidden to carry the operation manual, which is strictly confidential, into the VT.

SECTION 8. RADIO TRANSMISSIONS

8-1 SUMMARY

Communications has the important role of helping relate key information, changing plans within groups, helping carry out important orders, and assisting in the transfer of new orders and information.

Every VT has a JARC-F522 radio for communications.

In the platoon commander's VT there are 2 JARC-F522 radios or 1 JARC-F522 radio and 1 JARC-A232 radio. Try to pronounce clearly when speaking over the radio and keep the conversation to the point. Also, be careful of enemy listening devices and keep your identity secret by using call signs whilst talking.

8-2 PRESET CHANNELS

Some channels are preset in the standard VT radio. This saves the time it would take to tune into each of these channels, time that you may not have in the heat of battle. You can have up to 5 preset channels for you VT radio.

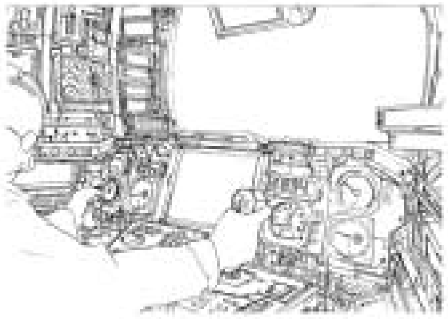
8-3 RADIO COMMUNICATION PROCEDURES

Communication via the radio is carried out by selecting channels using an antenna. Then press the **communication button** to begin the transmission. Communication is fixed to 3 possible choices. You cannot change what each of these **choice buttons** does. The choices are as follows:

- **Communication button 1** — Respond/call
- **Communication button 2** — Repeat
- **Communication button 3** — Supply request

COMMUNICATIONS PROCEDURES
(example: order to retreat)

cockpit:



main battalion command room:



1.	Communication panel 1 (from the main battalion Argus) begins to flash. This signals that a message from the main battalion is coming in.
2.	Set the tuner on Communications Panel 1.
3.	Press Communication Button 1 (respond/call) and open a connection. "This is Oscar 3. Argus, go ahead."
4.	The battalion head gives his message. "This is Argus. Your division is in a bad spot! Disengage immediately!"
5.	After you hear what was said, press Communication Button 1 (respond/call). "Oscar 3. I copy that."
6.	If you did not hear the message, press Communication Button 2 (repeat).
7.	Finish the communication.

8-4 SENDING A MESSAGE

1. Choose the person you will call by dialling their channel on the tuner.
2. Press **communication button 1** (call/respond) to place the call.
3. The person you are calling will respond.
4. After making sure this is the correct person, state your request.
5. The other person will check your request.
6. The call will end.

8-5 RECEIVING A MESSAGE

1. When a message comes in, your communication panel will begin to flash. Turn the tuner to the flashing channel. By doing this you can hear the other person's message.
2. Press **communication button 1** (call/respond) and respond to the message.
3. The other person will see that you responded and state the message.
4. After you hear the message, press **communication button 1** (call/respond) to finish the call.

8-6 REPEATING THE MESSAGE

If you did not catch what someone said in their communication, press **communication button 2** to request that the person repeat the message. You can make a request any time the communication panel is flashing (indicating that the lines are open). Once you press **communication button 1**, the communication will end and the line will be closed.

COMMUNICATIONS PANEL CHANNEL SETTINGS

	Comm Panel 1	Comm Panel 2	Comm Panel 3	Comm Panel 4	Comm Panel 5
MIS00					
MIS01					
MIS02					
MIS03	Command	Supply	VT Commander		
MIS04	Command	Supply	VT Commander		
MIS05	Command	Supply	VT Commander		
MIS06	Command	Supply	VT Commander		
MIS07	Command	Supply	VT Commander		
MIS08	Command	Supply	VT Commander		
MIS09	Command	Supply	VT Commander		
MIS10	Command	Supply	VT Commander		
MIS11	Command	Supply	VT Commander		
MIS12	Command	Supply	Wingman 1	Wingman 2	Wingman 1/2
MIS13	Command	Supply	Wingman 1	Wingman 2	Wingman 1/2
MIS14	Command	Supply	Wingman 1	Wingman 2	Wingman 1/2
MIS15	Command	Supply	Wingman 1	Wingman 2	Wingman 1/2
MIS16	Command	Supply	Wingman 1	Wingman 2	Wingman 1/2
MIS17	Command	Supply		Spy Division	
MIS18	Command	Supply	Wingman 1	Wingman 2	Wingman 1/2
MIS19	Command	Supply	Wingman 1	Wingman 2	Wingman 1/2
MIS20	Command	Supply			
MIS21	Command	Supply	Wingman 1	Wingman 2	Wingman 1/2
MIS22	Command	Supply	Wingman 1	Wingman 2	Wingman 1/2
MIS23	Command	Supply	Wingman 1	Wingman 2	Wingman 1/2

CALL SIGN LIST (printed 2080)

Group	Call Sign	English Name	Formal Name
Player(Platoon)	Oscar 3	Oscar 3	7th Special Panzer Division, 34th Special Armoured Battalion, 6th Special Armoured Company, 1st Platoon 3rd VT
Commander	Oscar 1	Oscar 1	7th Special Panzer Division, 34th Special Armoured Battalion, 6th Special Armoured Company, 1st Platoon 1st VT
Main Battalion	Argus	Argus	7th Special Panzer Division, 34th Special Armoured Main Battalion
Supply	Wagonmaster	Wagonmaster	7th Special Panzer Division, Reinforcement Supply Battalion

CALL SIGN LIST (printed 2082)

Player(Platoon)	Xray 1	Xray 1	7th Special Panzer Division, 34th Special Armoured Battalion, 6th Special Armoured Company, 1st Platoon 1st VT
Wingman 1	Xray 2	Xray 2	7th Special Panzer Division, 34th Special Armoured Battalion, 6th Special Armoured Company, 1st Platoon 2nd VT
Wingman 2	Xray 3	Xray 3	7th Special Panzer Division, 34th Special Armoured Battalion, 6th Special Armoured Company, 1st Platoon 3rd VT
Main Battalion	Argus	Argus	7th Special Panzer Division, 34th Special Armoured Main Battalion
Supply	Wagonmaster	Wagonmaster	7th Special Panzer Division, Reinforcement Supply Battalion
Spy	Blackwidow	Blackwidow	?????????

COMMUNICATION BUTTONS (2080)

Comm Button 1	Comm Button 2	Comm Button 3	Comm Button 4	Comm Button 5
Call/Respond	Repeat		Supply Request	Backup Request

COMMUNICATION BUTTONS (2082)

Comm Button 1	Comm Button 2	Comm Button 3	Comm Button 4	Comm Button 5
Call/Respond	Repeat		Supply Request	

SECTION 9. SUPPLY

9-1 ACCEPTING SUPPLIES

Supplies are necessary for maintaining the power of the VT. Find a location where you can re-supply yourself in battle. Re-supplying during a battle is a regular and arduous task. During a battle, try receiving supplies only when you have some cover or late at night. Supplies for VTs are carried out via a supply helicopter under the Supply Battalion of the Reinforcements Division. Not only can you refuel and replenish your bullets, but the supply helicopter can also bring new armour, additional armour, and replacement parts for your VT. For smooth supplying, be sure to issue your estimated supply request before going out on your mission.

9-2 CLASSIFYING SUPPLIES

In order to make the issuing of supplies an easier task, they have been separated into 5 major groups. With a few exceptions, the majority of parts you will request before a battle will fit into the following 3 groups.

These are issued as one order to each VT.

1. Type 1 supplies: Foodstuffs
2. Type 3 supplies: Liquids (oil, fuel, lubricant)
3. Type 5 supplies: Various bullets

Before going out to battle, each pilot must create a list of the necessary supplies and get it approved by his commanding officer.

9-3 SUPPLY VIA SUPPLY HELICOPTER

During battle, supplies to VTs are brought in via a supply helicopter that operates under the Division Supply Battalion. When you request supplies, the helicopter heads to the VT location. Once it arrives, it begins to hover. The pilot must move the VT below the helicopter. Then the transference of fuel and bullets occurs. You can also transfer new armour and replacement parts for your VT.

9-4 CHOICES AND CAUTIONS WHEN RECEIVING SUPPLIES

Since it takes time to re-supply, there is a temporary amount of time when both your VT and the supply helicopter are open to attack. In order to prevent attack you must examine the surroundings and be cautious of your environment. Try to set the re-supply location at a site that has some cover and few visible enemies. This is an important measure in preventing the helicopter from being shot down before it can re-supply you.

9-5 OPENING OF SUPPLY ISSUANCE CENTRE

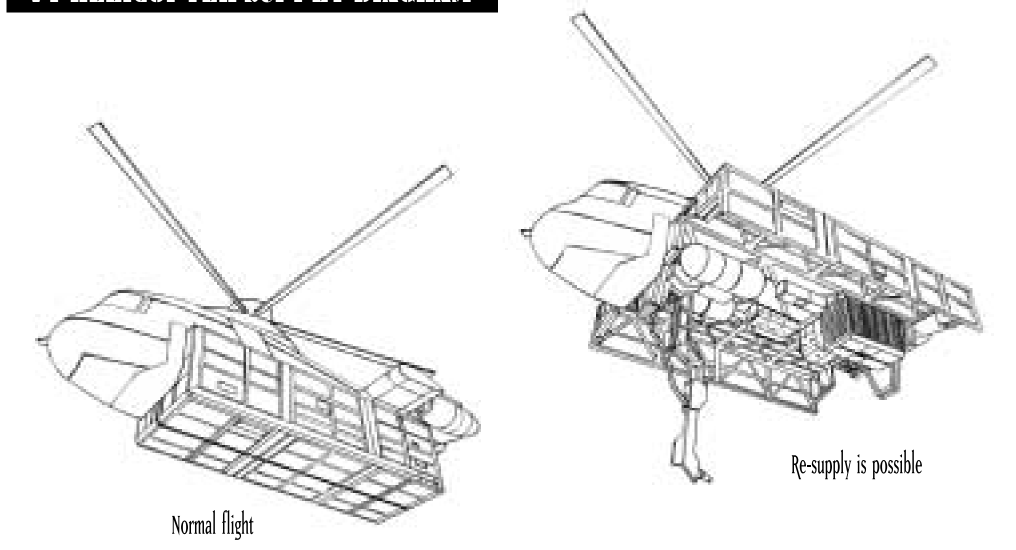
Sometimes due to battle circumstances or weather problems, the supply helicopter cannot come to re-supply. In order to solve these situations, a supply issuance centre has been set up behind friendly force lines. The location of the supply issuance centre is determined before a battle, and is set up using these guidelines:

1. It has an adequate amount of space to store necessary supplies.
2. A favourable path connects the front lines with the back lines.
3. It is hidden from enemy vision.
4. It has coverage from enemy firepower.

The Supply Issuance Centre is only set up in locations where the front line has been fixed and there is an encampment covering the area. Basically, it is a unique exception.

As a basic VT duty, you are expected to refuel using the supply helicopter whenever possible.

VT HELICOPTER SUPPLY DIAGRAM



SECTION 10. LEADERSHIP

10-1 LEADERSHIP DUTIES

A commander's duty is to issue orders to his troops and fulfil his designated mission. Commanders earn trust from their troops through solid leadership and maintaining a strong, stable division. Through this, they can increase their VT ability and skills.

10-2 NECESSARY QUALITIES FOR A COMMANDER

A commander has the responsibility to carry out his mission and is responsible for his troops. A commander must have a good knowledge of his troops, equipment, tactics, and strategy while also being a top-notch VT pilot. However, the most important responsibility of a commander is to earn his troops' trust, provide them with a role model, and proceed forward though his mission. He must work to break though tough situations. In battle he must maintain a strong will and sharp judgment. He must be quick and decisive. If the commander hesitates in battle then his troops become scared and lose their confidence. Because of this he must carefully analyse the mission he has been assigned and be able to plan independently.

10-3 ORDERS DURING BATTLE

The platoon commander must make each and every troop understand his duty, his job and the rules of engagement. He must command his troops so that they will be at their best. On this basis he can issue simple orders. making battle strategies simpler to carry out. The platoon commander must communicate his orders via the preset **communication button 4** or **5**, as per regulations. Doing this makes communications run more smoothly. There are 4 different orders that can be preset. Based on the battle plan, the platoon commander must choose 2 of these orders.

These are the 4 key orders (from which the platoon commander must choose 2):

1. **Separate and Disengage**

   This is an order to separate from the fight. In the instance that one of the platoon's VTs is damaged, the platoon must try to disengage as quickly as possible. The platoon leader has a responsibility to carry out his order while protecting his men. So he must do whatever possible to keep his men alive.

2. **Backup**

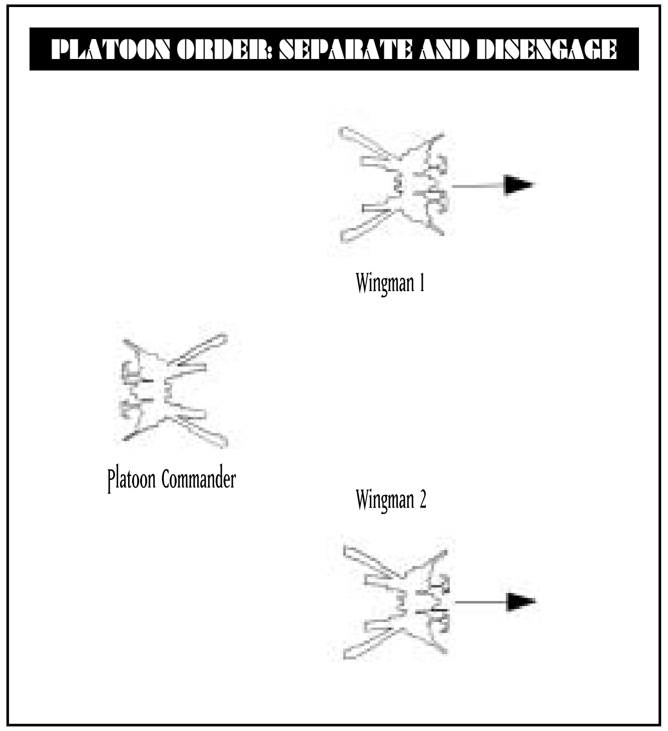
   The platoon troop must use his VT to back up another troop, in instances such as while co-operating with other forces, when contact with the enemy has been made, etc. This is to increase the attack power of the platoon to its fullest. The platoon commander thoroughly knows the rules and regulations and has used them in practice and command. He must raise the level of training for his troops as well.

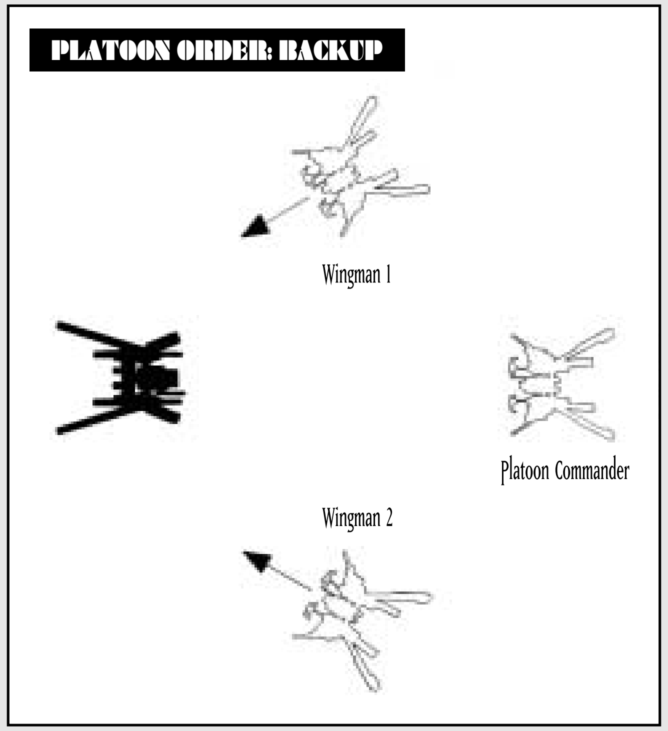
3. **Attack**

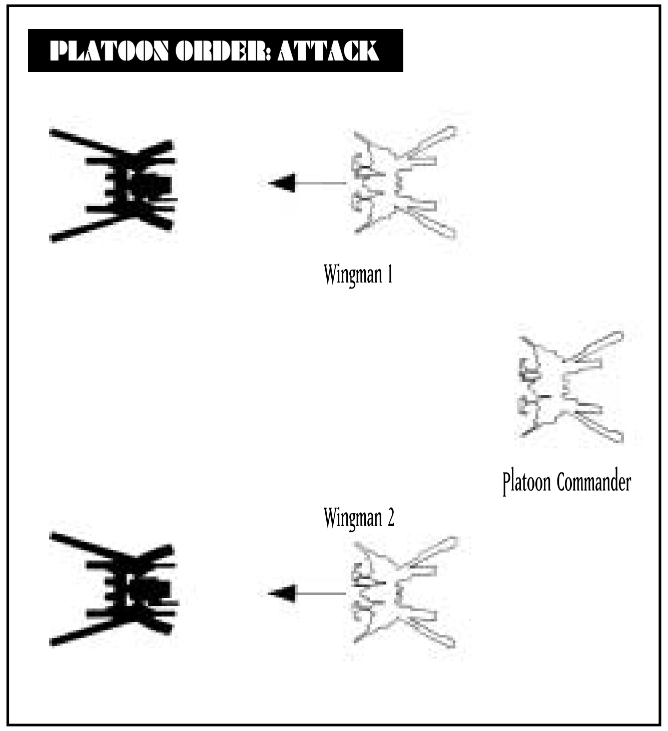
   This is an order to attack the main objective. The platoon commander issues this order based on the circumstances. The most important characteristic here is to be a role model for the troops, but achieving the objective is the main goal of the whole platoon. In instances where there are multiple targets, issuing this command will make accomplishing the mission easier.

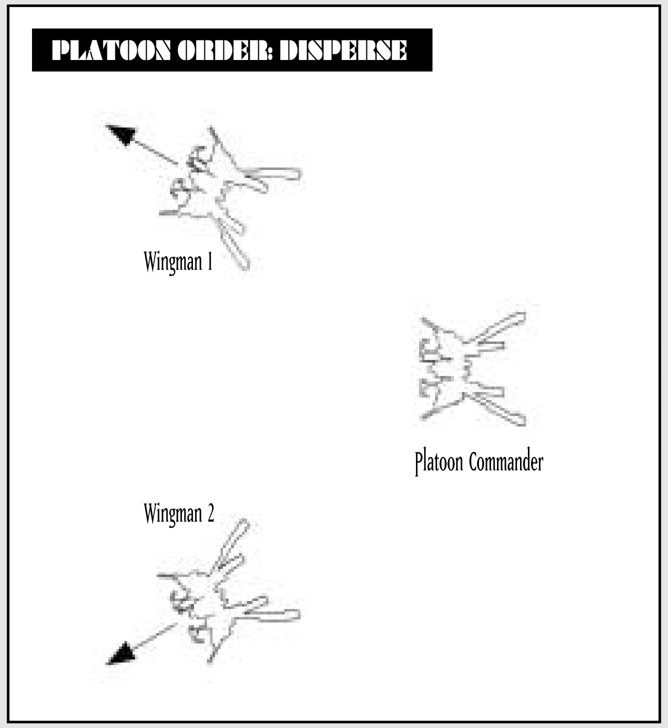
4. **Disperse**

   Whenever you sense the enemy coming you can issue an order to have your troops disperse. This order can be extremely helpful whenever the topography of the battlefield makes it a necessity or when you have to search large areas.

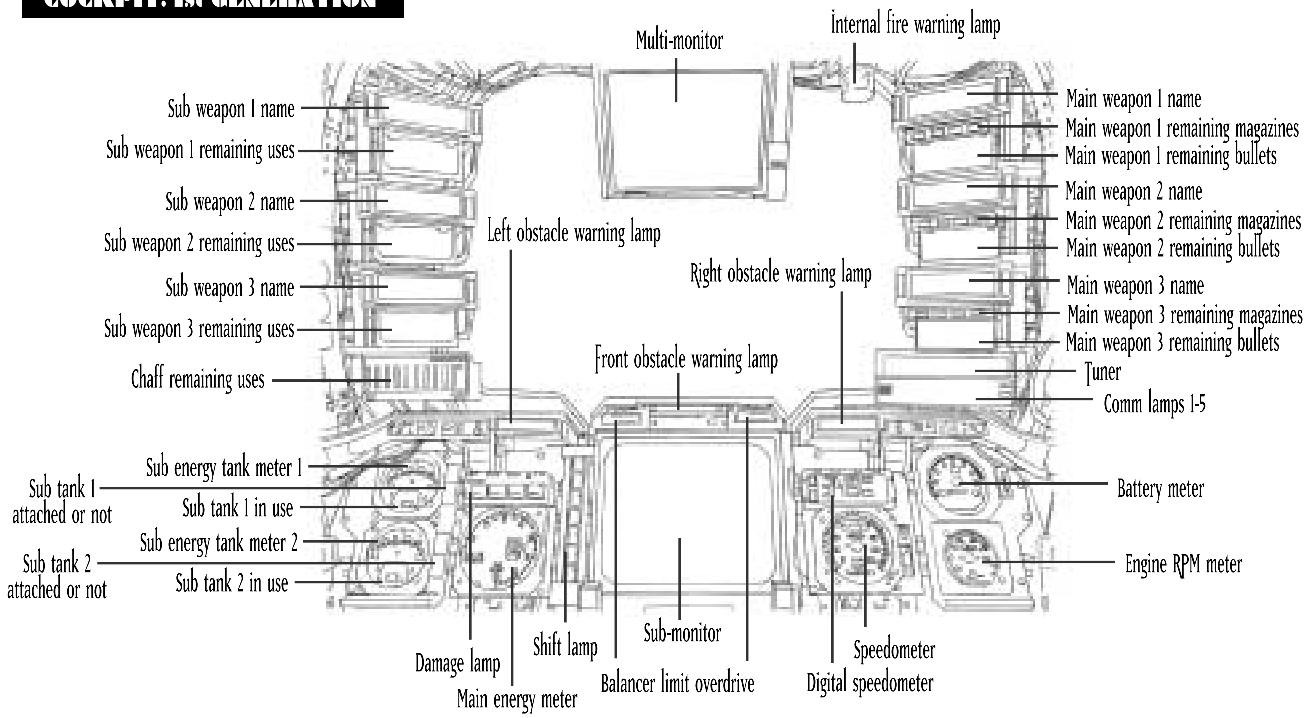




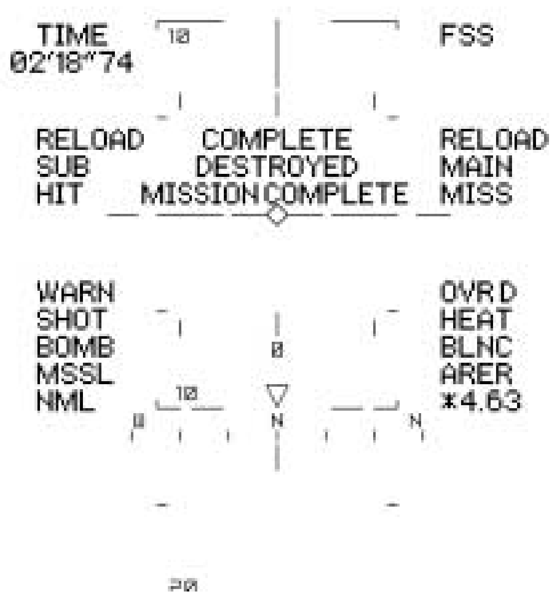




COCKPIT: 1st GENERATION

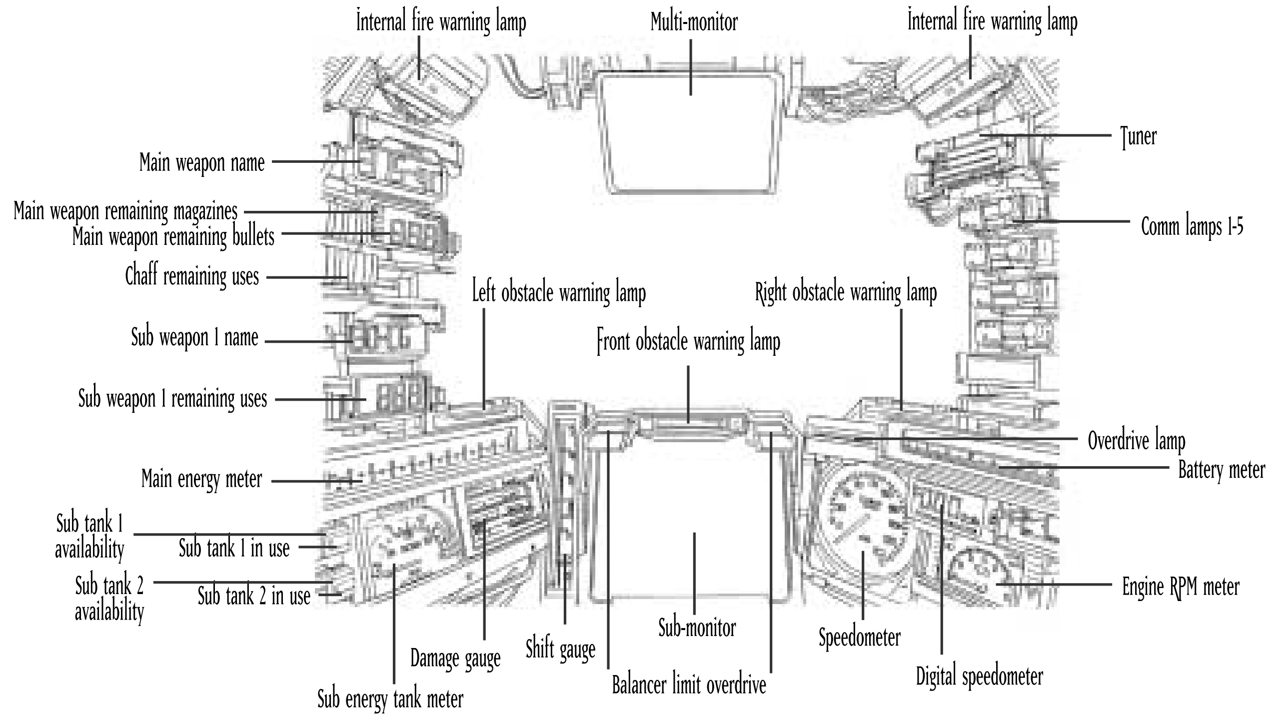


MAIN MONITOR DISPLAY: 1st GENERATION

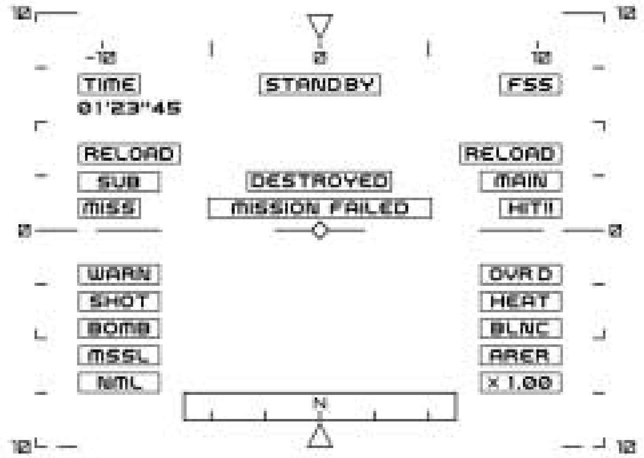


TIME .... Remaining time
FSS .... Shows your FSS system is operating
SUB .... Sub weapon info
RELOAD – You are in the middle of reloading
HIT/MISS – You hit or missed with your sub weapon
SUPPLY INFO .... STAND BY – Preparing to supply
REFUEL – Refuelling
COMPLETE – Refuelling has finished
DESTROYED .... An enemy has been destroyed
MISSION COMPLETE .... Shows how much of the mission has been completed
MAIN .... Main weapon info
RELOAD – You are in the middle of reloading
HIT/MISS – You hit or missed with your main weapon
WARN .... Warns that the enemy is locked onto your VT
SHOT .... Shows the enemy has fired a non-guided weapon at you
BOMB .... Warning that curved trajectory bombs are coming
MSSL .... Warning that a guided missile is coming
NML .... Shows normal operation (non-overdrive)
OVRD .... Shows that you are in overdrive
HEAT .... Shows that the battery has overheated
BLNC .... Shows that the balancer is reaching critical mass
AREA .... Shows you are leaving the designated battlefield
4.63 .... Main camera's magnification ratio
ANGLE OF DEPRESSION/ELEVATION ...... Shows the camera angle
COMPASS .... Shows you the direction in which you are heading

COCKPIT: 2nd GENERATION

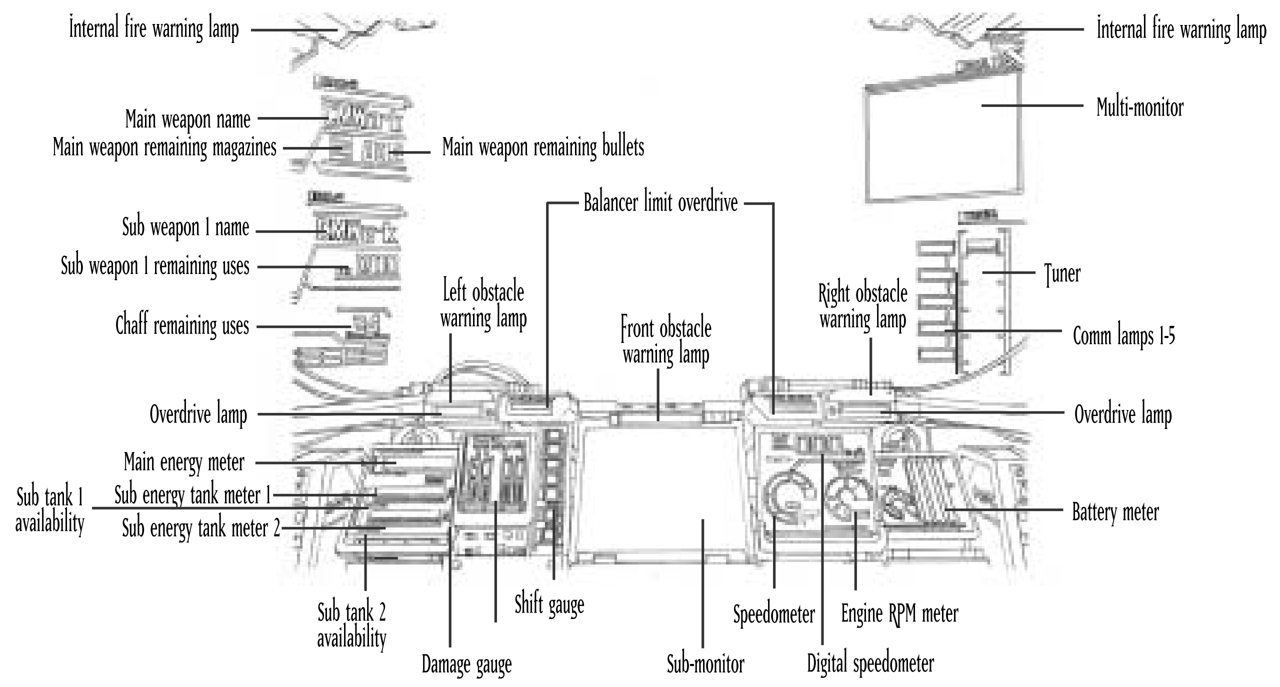


MAIN MONITOR DISPLAY: 2nd GENERATION

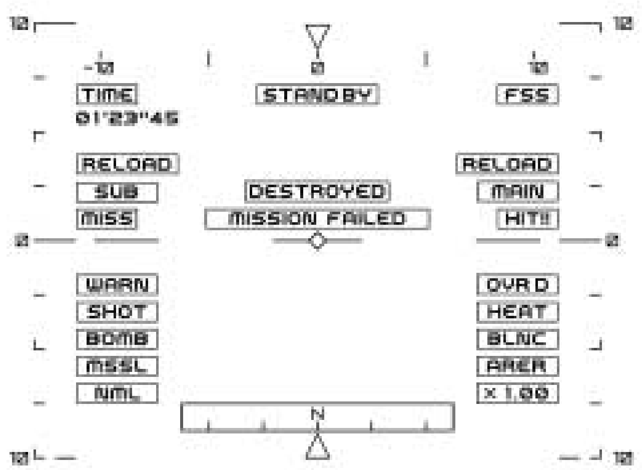


TIME .... Remaining time
FSS .... Shows your FSS system is operating
SUB .... Sub weapon info
RELOAD – You are in the middle of reloading
HIT/MISS – You hit or missed with your sub weapon
SUPPLY INFO .... STAND BY – Preparing to supply
REFUEL – Refuelling
COMPLETE – Refuelling has finished
DESTROYED .... An enemy has been destroyed
MISSION COMPLETE .... Shows how much of the mission has been completed
MAIN .... Main weapon info
RELOAD – You are in the middle of reloading
HIT/MISS – You hit or missed with your main weapon
WARN .... Warns that the enemy is locked onto your VT
SHOT .... Shows the enemy has fired a non-guided weapon at you
BOMB .... Warning that curved trajectory bombs are coming
MSSL .... Warning that a guided missile is coming
NML .... Shows normal operation (non-overdrive)
OVRD .... Shows that you are in overdrive
HEAT .... Shows that the battery has overheated
BLNC .... Shows that the balancer is reaching critical mass
AREA .... Shows you are leaving the designated battlefield
x 1.00 .... Main camera's magnification ratio
ANGLE OF DEPRESSION/ELEVATION ...... Shows the camera angle
COMPASS .... Shows you the direction in which you are heading

COCKPIT: 3rd GENERATION



MAIN MONITOR DISPLAY: 3rd GENERATION



TIME .... Remaining time
FSS .... Shows your FSS system is operating
SUB .... Sub weapon info
RELOAD – You are in the middle of reloading
HIT/MISS – You hit or missed with your sub weapon
SUPPLY INFO .... STAND BY – Preparing to supply
REFUEL – Refuelling
COMPLETE – Refuelling has finished
DESTROYED .... An enemy has been destroyed
MISSION COMPLETE .... Shows how much of the mission has been completed
MAIN .... Main weapon info
RELOAD – You are in the middle of reloading
HIT/MISS – You hit or missed with your main weapon
WARN .... Warns that the enemy is locked onto your VT
SHOT .... Shows the enemy has fired a non-guided weapon at you
BOMB .... Warning that curved trajectory bombs are coming
MSSL .... Warning that a guided missile is coming
NML .... Shows normal operation (non-overdrive)
OVRD .... Shows that you are in overdrive
HEAT .... Shows that the battery has overheated
BLNC .... Shows that the balancer is reaching critical mass
AREA .... Shows you are leaving the designated battlefield
x 1.00 .... Main camera's magnification ratio
ANGLE OF DEPRESSION/ELEVATION ...... Shows the camera angle
COMPASS .... Shows you the direction in which you are heading

LIMITED WARRANTY FOR YOUR COPY OF XBOX GAME SOFTWARE ("GAME")

Warranty. Microsoft Corporation ("Microsoft") warrants that this Game will perform substantially as described in the accompanying manual for a period of 90 days from the date of first purchase. This limited warranty is void if any difficulties with the Game are related to accident, abuse, virus or misapplication.

Microsoft does not make any other warranty or promise about the Game affected by Microsoft's limited warranty.

Your remedies. If you discover a problem with the Game covered by this warranty within the 90 day period, return it to your retailer along with a copy of the original sales receipt. Your retailer will, at its option, (a) repair or replace the Game, free of charge, or (b) return the price paid. Any replacement Game will be warranted for the remainder of the original warranty period or 30 days from receipt, whichever is longer. To the extent that you could have avoided damages by taking reasonable care, Microsoft will not be liable for such damages.

Statutory rights. You may have statutory rights against your retailer which are not

IF YOU DID NOT PURCHASE THE GAME FOR YOUR PERSONAL USE (THAT IS, IF YOU ARE NOT DEALING AS A CONSUMER)

The following terms apply to the maximum extent permitted by applicable law.

No other warranties. Microsoft and its suppliers disclaim all other warranties and conditions, either express or implied, with respect to the Game and the accompanying manual.

Limitation of liability. Neither Microsoft nor its suppliers shall be liable for any damages howsoever caused arising out of or in any way related to the use of or inability to use the Game, even if Microsoft or any supplier has been advised of the possibility of such damages. In any case, Microsoft's and its suppliers' entire liability is limited to the amount actually paid by you for the Game.

For questions regarding this warranty contact your retailer or Microsoft at:

Microsoft Ireland Operations Limited
Sandyford Industrial Estate
Blackthorn Road
Dublin 18
Ireland

FRANÇAIS

AVANT DE JOUER

Merci d'avoir choisi STEEL BATTALION. Prenez soin de lire tous les manuels d'instruction avant de commencer à jouer. Après avoir lu les manuels, conservez-les à portée de main, dans un endroit sûr, afin de pouvoir les consulter facilement et rapidement.

AVERTISSEMENTS

- Entreposez la console et ses composants hors de portée des enfants.
- N'ouvrez pas et ne modifiez pas l'unité ou ses composants.
- Ne versez aucun liquide sur l'unité ou ses composants.
- Entreposez l'unité et ses composants dans un endroit sec et non poussiéreux.
- En cas de problème de fonctionnement, cessez immédiatement de jouer.

INFORMATIONS SUR LA SÉCURITÉ

À propos des crises d'épilepsie liées à la photosensibilité

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certaines images, notamment aux lueurs ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie liée à la photosensibilité, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier ; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute sur le sol ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin, si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus ; les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes.

Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie liée à la photosensibilité, il est préférable de s'asseoir à un emplacement éloigné de l'écran du téléviseur, d'utiliser un écran de petite taille, de jouer dans une pièce bien éclairée et d'éviter de jouer en cas d'envie de dormir ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Autres informations importantes sur la santé et la sécurité
Le manuel d'instructions Xbox contient des informations importantes en matière de santé et de sécurité qui doivent être lues et bien comprises avant d'utiliser ce logiciel.

Comment éviter d'endommager votre téléviseur

Vous ne devez pas utiliser certains téléviseurs. En effet, certains d'entre eux, particulièrement ceux à projection frontale ou par transparence, peuvent être endommagés si vous les utilisez pour jouer à certains jeux vidéo, notamment les jeux Xbox. Des images statiques présentées pendant le cours normal du jeu risquent de se fondre avec l'écran, ce qui provoque l'apparition définitive d'une ombre permanente de l'image statique, même lorsque vous ne jouez pas aux jeux vidéo. Un endommagement similaire risque de se produire à partir des images statiques créées lorsque vous interrompez ou mettez en pause un jeu vidéo. Reportez-vous au manuel d'utilisation de votre téléviseur pour déterminer s'il est possible de jouer à des jeux vidéo en toute sécurité sur votre poste. Si vous ne parvenez pas à trouver ces informations dans le manuel d'utilisation, contactez votre fournisseur ou fabricant pour déterminer si vous pouvez jouer à des jeux vidéo sur votre poste.

TABLE DES MATIÈRES

CONFIGURATION DU POSTE DE CONTROLE

PRÉCAUTIONS

- Ne branchez pas plus de deux postes de contrôle **STEEL BATTALION** dans la même console Xbox.
- Ne touchez pas au levier de visée ou de sélection pendant la connexion du poste de contrôle **STEEL BATTALION** ou de la mise sous tension.
- Ne confondez pas les unités gauche et droite du poste de contrôle **STEEL BATTALION** au moment des branchements. Branchez-les aux connecteurs appropriés.
- Le poste de contrôle **STEEL BATTALION** comporte des pièces de précision et de petite taille. Ne posez rien dessus et ne le posez pas sur une étagère instable.
- Mettez toujours la console Xbox hors tension avant de débrancher le poste de contrôle **STEEL BATTALION**.
- Mettez toujours le poste de contrôle **STEEL BATTALION** hors tension avant de le nettoyer. Nettoyez le poste de contrôle à l'aide d'un tissu doux et sec. N'utilisez pas de produit huileux qui pourrait entraîner une décoloration, voire une déformation de l'unité.
- Ne laissez pas tomber le poste de contrôle **STEEL BATTALION**.
- N'exercez aucune pression ou traction sur le câble. Ne posez aucun objet lourd sur le câble.
- Pour débrancher le câble, saisissez la partie qui se connecte à la console Xbox.
- N'entreposez pas le poste de contrôle **STEEL BATTALION** dans des endroits trop chauds, trop froids ou humides.
- N'utilisez pas le poste de contrôle **STEEL BATTALION** à un autre usage que celui pour lequel il est prévu.

DÉPANNAGE

Avant d'envoyer le poste de contrôle **STEEL BATTALION** en réparation, veuillez effectuer les vérifications suivantes :

Le poste de contrôle ne répond pas —

- Refaites les connexions depuis le début et redémarrez la machine.

Le voyant du levier de visée ne s'allume pas —

- Bougez le **levier en recherchant** une position où le voyant s'allume. Laissez le levier pendant de longues périodes dans une position où il ne s'allumera pas peut entraîner l'extinction définitive du voyant.

MONTAGE DE L UNITÉ DROITE

Avertissement : Ne confondez pas les unités gauche et droite. Branchez-les aux connecteurs appropriés.

1. Branchez l'unité du milieu et l'unité droite à l'aide du câble de connexion.

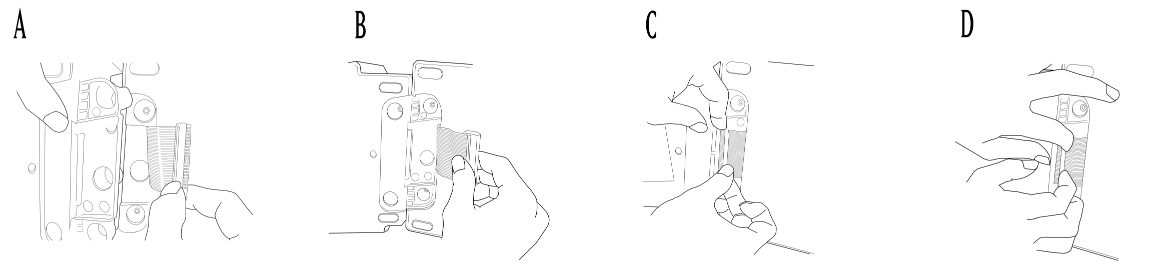
   ATTENTION : Vous devez connecter l'extrémité du câble à l'unité du milieu en respectant l'orientation appropriée. Vérifiez dans quelle direction le câble doit être orienté avant d'essayer de le brancher dans l'unité.
2. Veillez à insérer complètement les extrémités du câble de connexion dans les connecteurs. Un mauvais contact au niveau des connecteurs peut empêcher le poste de contrôle de fonctionner correctement.
3. Veillez à ce que le câble de connexion ne soit pas écrasé entre les deux unités.

   AVERTISSEMENT : Tirer trop brutalement sur le câble peut briser des fils à l'intérieur et rendre l'unité inutilisable.
4. Fixez fermement le couvercle de l'unité de connexion. Chaque couvercle comporte un **R (droite)** ou **L (gauche)** à l'arrière. Utilisez le couvercle **R** sur l'unité droite et le couvercle **L** sur l'unité gauche.
5. Insérez les vis dans les quatre trous du couvercle de l'unité de connexion. Utilisez la clé hexagonale (Allen) prévue à cet effet et fixée sous l'unité du milieu.
6. Serrez les vis et c'est terminé.

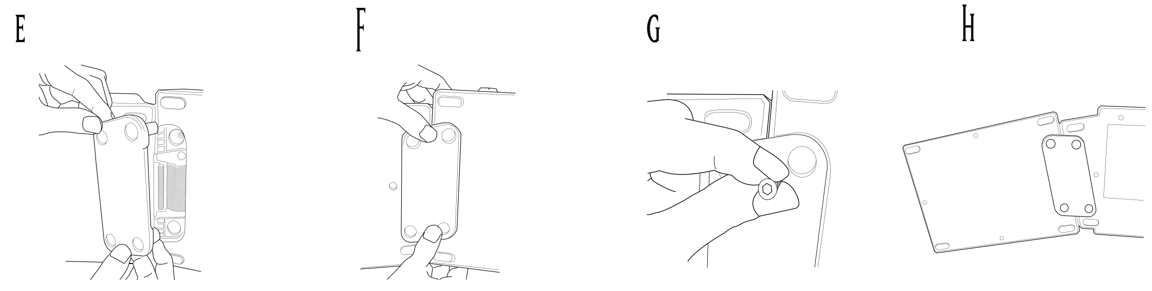
MONTAGE DE L UNITÉ GAUCHE

Suivez la même procédure de montage que pour l'unité droite (ci-dessus).

MONTAGE DU POSTE DE CONTRÔLE STEEL BATTALION



Branchez l'unité du milieu et l'unité droite à l'aide du câble de connexion.
Veillez à insérer complètement les extrémités du câble de connexion dans les connecteurs.



Fixez fermement le couvercle de l'unité de connexion.
Insérez et serrez les vis dans les trous prévus à cet effet du couvercle de l'unité de connexion.



POSTE DE CONTRÔLE STEEL BATTALION ENTIÈREMENT MONTÉ

SECTION 1. CONCEPT DU VT ET DIVISION SPÉCIALE DE PANZERS

1-1 CONCEPT DU VT

L'histoire du VT (Vertical Tank) est encore courte et son utilisation en tant qu'arme ne remonte qu'à huit ans. Toutefois, vu le nombre d'organisations différentes qui ont commencé à employer le VT, il possède un potentiel indéniable en tant qu'arme militaire.

Le marché militaire est saturé et, en raison des traités de réduction des arsenaux militaires, de nombreux projets ont été annulés et des armées démantelées. Le VT, avec sa puissance de feu phénoménale et son cockpit mono-pilote, sera utilisé comme arme de substitution pour les chars blindés, et sera sans aucun doute l'arme principale de la plupart des organisations.

1-2 PRINCIPES DU VT À USAGE MILITAIRE

À ce jour, l'utilisation du VT comme arme militaire ne s'est pas généralisée. Il a été utilisé à titre expérimental dans des conflits locaux, à deux reprises uniquement. La documentation relative à son utilisation militaire n'est pas encore achevée. Il faut encore attendre que la recherche soit terminée pour que le VT atteigne son potentiel. Le potentiel militaire du VT se développera en fonction de l'envergure des conflits futurs. Le VT sera essentiellement utilisé comme arme à haute puissance de feu et trouvera une efficacité militaire optimale employé en grandes quantités. Un autre point essentiel devant être pris en compte est que le VT n'a pas été autant utilisé que d'autres armes/véhicules. Par conséquent, pour soutenir la puissance militaire du VT, des renforts seront absolument indispensables.

1-3 FONCTIONS DE L UNITÉ BLINDÉE SPÉCIALE

L'unité de Panzers qui utilise le VT comme équipement militaire devra assumer des fonctions extrêmement importantes. Dans une bataille d'infanterie mobile, l'unité blindée sert à détruire l'ennemi, à capturer les ennemis clés, à prendre des positions ennemies, à occuper et à tenir des zones. Le VT servira essentiellement d'unité d'attaque et de contre-attaque mobile. Par ailleurs, étant donné que le temps et la topographie ne posent pas de problème au VT, il servira d'unité clé en cas d'attaque de zones à la topographie difficile. Utilisé conjointement à des unités mobiles (chars), le VT augmente la puissance de feu de l'ensemble de la force. Il coopérera parfois avec des forces aériennes ou marines pour prendre des zones clés, ou dans le cadre de stratégies visant à attaquer des positions derrière les lignes ennemies.

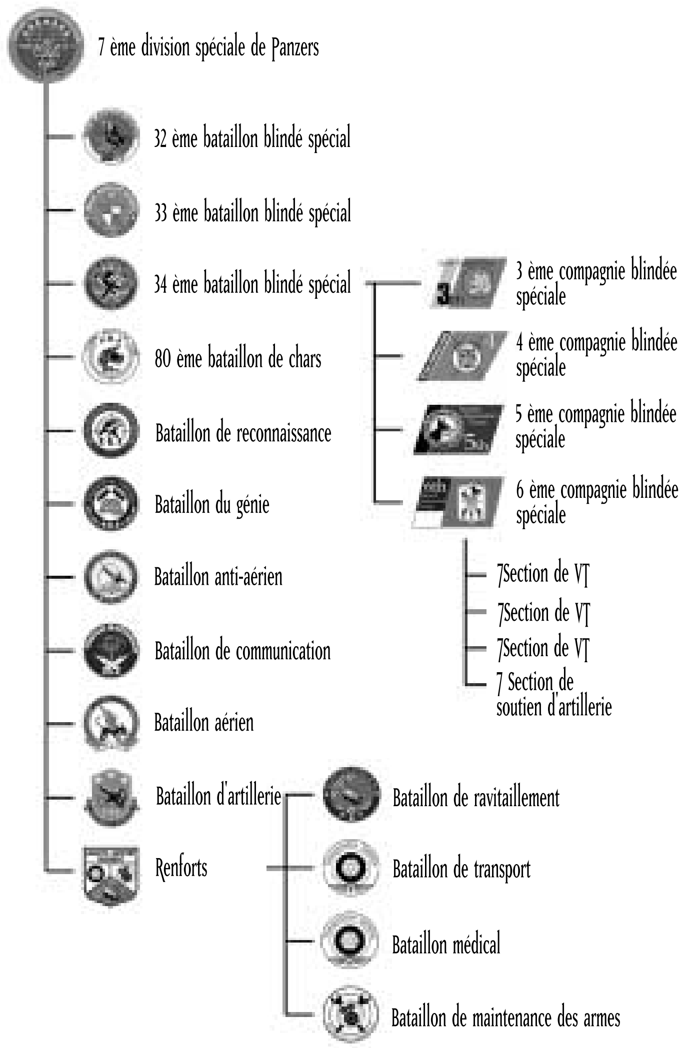
1-4 FORMATION D ´UNE DIVISION SPÉCIALE DE PANZERS

Une division de Panzers est constituée d'un avant-poste de commandement, de trois bataillons de VT, d'un bataillon de chars, d'un bataillon d'artillerie, d'un bataillon de reconnaissance, d'un bataillon du génie, d'un bataillon de communication, d'un bataillon anti-aérien, d'un bataillon aérien et d'un bataillon de renfort (voir le graphique à droite). La division de renfort est composée d'un bataillon de ravitaillement, d'un bataillon de maintenance des armes, d'un bataillon de transport et d'un bataillon médical. Le bataillon VT est composé de 4 compagnies de VT. Chaque compagnie comporte 3 sections de VT et une section de soutien d'artillerie (3 machines dans chaque section). La section de soutien d'artillerie est affectée à un rôle d'assistance et n'attaquera jamais seule.

1-5 FONCTIONNEMENT DE LA SECTION VT

Une section VT dispose de 3 pilotes pour manœuvrer les VT de classes légère, moyenne et lourde. Le type de VT est choisi en fonction de la mission affectée. Avant le début de la mission, le pilote fait une demande de type de VT. Le transport et le ravitaillement des sections de VT sont assurés par le bataillon d'équipement des VT. Le matériel est distribué aux différents canaux via les compagnies. 3 réparateurs de VT (1 réparateur en chef et 2 réparateurs sous ses ordres) sont assignés à chaque VT. Un officier responsable des équipements commissionné est assigné par type de VT. Il contrôle tous les équipements. Les sections de VT sont dépendantes des moyens de transport des compagnies pour leurs équipements mais, dans les situations de combat, elles comptent sur les bataillons de ravitaillement de leur division. Par ailleurs, le bataillon de maintenance des armes est chargé des opérations à grande échelle, telles que le remplacement de jeux entiers de pièces.

FORMATION D UNE DIVISION SPÉCIALE DE PANZERS



SECTION 2. RÉSUMÉ DES VT

2-1 PIÈCES ÉLÉMENTAIRES DU VT

Les VT s'articulent autour de trois unités essentielles :

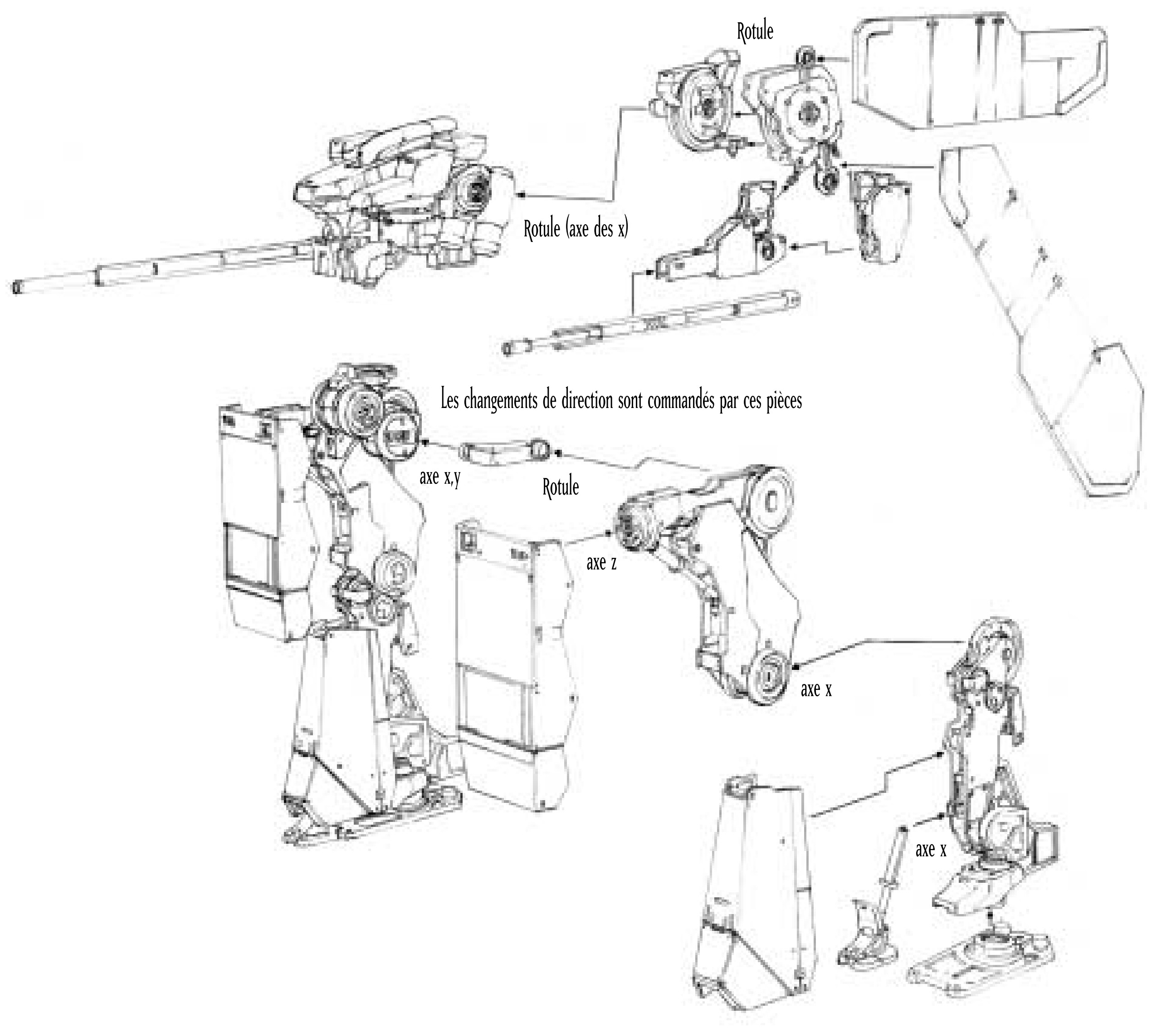
1. Unité Tronc
2. Unité Jambes
3. Unité Armes

Certaines unités d'armement se fixent directement au tronc, tandis que d'autres fonctionnent de manière indépendante.

2-2 FONCTIONNEMENT DU VT

Le fonctionnement du VT est contrôlé par un système d'exploitation appelé le COOS. Il contrôle le balancier de l'unité des jambes ainsi que le système de visée de plusieurs armes. Même lorsque le type du VT est identique, dans les cas où le système d'exploitation est différent, les performances au combat sont grandement réduites. Le COOS, perfectionné au gré d'innombrables expériences et de situations de combat réelles, est l'un des secrets militaires les mieux gardés. Les pilotes doivent en être conscients et détruire le VT s'ils s'en éjectent, pour protéger la technologie qui l'équipe.

DIAGRAMME STRUCTUREL DU VT



2-3 TYPES DE VT

Les VT sont classés par type, en fonction de leur poids. Ils peuvent être de type léger, moyen ou lourd.

1. **VT légers**

   L'atout de ce modèle réside dans sa mobilité. Il a été développé pour une utilisation dans des situations de poursuite d'un ennemi en fuite ou d'attaque de positions ennemies après destruction de leur puissance de feu principale. Les VT légers sont transportables par voie aérienne et peuvent être parachutés au-dessus de zones de largage précises. Ils peuvent ainsi se révéler déterminants en cas d'attaques aériennes de bases ennemies.

2. **VT moyens**

   Les VT de classe moyenne constituent la puissance de feu principale de la division spéciale de Panzers. Une de leurs caractéristiques principales est d'offrir un compromis équilibré entre puissance de feu et blindage d'un côté et agilité et mobilité de l'autre. Des trois types de VT en exploitation, celui-ci est le plus répandu. Ce VT offre également les meilleures capacités d'évolutivité pour le nombre d'options (armes et blindages) que vous pouvez ajouter.

3. **VT lourds**

   VT dotés de blindages lourds et d'une puissance de feu considérable. En revanche, ils sont moins mobiles que les VT légers ou moyens. Avec la puissance de leur arsenal offensif et l'épaisseur de leur blindage, ces VT servent essentiellement à protéger les positions et les bases clés.

2-4 DÉPLACEMENT

Les VT moyens peuvent se déplacer à une vitesse moyenne de 100 kilomètres/heure. Ils peuvent s'éloigner du danger de 205 kilomètres au maximum. Ces atouts principaux peuvent varier en fonction de la maintenance des pièces, de la topographie et de l'habileté du pilote.

Le balancier, qui contrôle la stabilité de l'unité des jambes, influence le déplacement du VT. Cette capacité est exprimée en points. Plus les points du balancier sont élevés, plus votre VT est stable.

2-5 RÉSERVOIRS DE CARBURANT ET RÉSERVOIRS DE RECHANGE

Un réservoir de carburant fixe est chargé sur le tronc du VT. La contenance du réservoir varie en fonction de son type. Le VT M-7 Decider (élément principal des Forces du Pacifique) utilise des réservoirs de 6 000 gallons qui lui assurent chacun une autonomie de fonctionnement de 5 minutes environ.

Certains VT peuvent se doter de réservoirs de rechange qui leur confèrent une plus grande autonomie de fonctionnement. Suivant son type, un VT peut s'équiper d'un nombre variable de réservoirs de rechange, la moyenne se situant autour d'un ou deux.

Un réservoir de rechange a une contenance de 6 000 gallons.

Pour gagner en vitesse et en mobilité, appuyez sur le **bouton Tank Detach** (Détacher réservoir) de la console principale pour abandonner vos réservoirs de carburant. Veillez aussi à détacher rapidement les réservoirs de rechange dès qu'ils se vident.

2-6 CONSOMMATION DE CARBURANT ET TEMPS DE DÉPLACEMENT ESTIMÉ

Vous pouvez vous ravitailler et récupérer tout le carburant utilisé au combat en émettant une demande de ravitaillement. Si vous venez à manquer de carburant et que vous n'avez pas la possibilité de vous ravitailler, votre VT risque d'être immobilisé.

Pour éviter les situations de ce type, le briefing de préparation à la bataille vous fournit une estimation du temps de déplacement prévu. Pensez aux déplacements nécessaires pour chaque bataille, puis déterminez le nombre de réservoirs de rechange nécessaires.

La vitesse la plus économique du VT est la troisième. Elle offre le meilleur rapport de mouvement et de vitesse en patrouille. Vous pouvez allonger votre durée de déplacement en réduisant le nombre de glissements latéraux et autres mouvements de ce type qui consomment du carburant.

2-7 BLINDAGE DÉFENSIF

La puissance défensive du VT correspond à la « résistance de son blindage ». Un compteur sur le tableau de bord indique quatre niveaux de résistance. Chaque fois que le VT est atteint, il subit des dommages et le compteur décroît. Le danger augmente pour le pilote à mesure que la résistance du blindage diminue. Si le compteur atteint un niveau de danger, un avertissement est affiché. Vous devez alors quitter le champ de bataille ou envisager de vous éjecter aussi vite que possible. (Pour plus d'information sur l'éjection, consultez les sections 4-19 à 4-21.) Vous pouvez ajouter un blindage supplémentaire à votre VT, suivant son type.

2-8 ARME PRINCIPALE ET ARME SECONDAIRE

Les armes des VT sont divisées en deux catégories : principale et secondaire. Ces armes n'ont rien à voir avec les armes traditionnelles. Les armes principales sont montées sur les unités d'armement du VT. Les armes secondaires sont montées sur n'importe quelle autre partie du VT. Vous pouvez déterminer le type d'une arme en fonction de sa position sur le VT. Les armes ne sont pas catégorisées par puissance.

2-9 TOLÉRANCE DE POIDS D ARMEMENT MAXIMALE

Les armes du VT doivent être considérées comme des options. Certaines armes peuvent être utilisées sur n'importe quel type de VT ; d'autres varient en fonction du VT sur lequel elles sont montées. Vous pouvez choisir trois armes principales et trois armes secondaires. Le poids des armes pouvant être chargé diffère en fonction du type de VT. La tolérance de poids d'armement maximale (le poids total des armes que peut transporter le VT) est affichée pour vous aider dans votre choix.

2-10 ARMES CHARGÉES SUR LE VT

FUSIL de 270 mm

Cette arme tire des cartouches perforantes à basse trajectoire.

FUSIL D ASSAUT de 200 mm

Bien que de portée limitée, son système de rechargement automatique lui procure la cadence de tir la plus élevée.

FUSIL D ASSAUT de 270 mm

Avec sa cadence de tir en salve de 5 coups, cette arme peut devenir votre arme anti-VT principale en raison de sa très grande capacité de destruction. Toutefois, par comparaison avec d'autres modèles de la même génération, sa portée est relativement courte.

FUSIL DOUBLE de 315 mm

Cette arme tire simultanément deux balles perforantes.

FUSIL À TIR RAPIDE de 315 mm

Avec sa cadence de tir en salve de trois coups, cette arme offre une cadence de tir supérieure à celle d'un fusil normal.

FUSIL de 270 mm



FUSIL À TIR RAPIDE de 355 mm

Avec sa cadence de tir en salve de trois cartouches, cette arme offre une cadence de tir supérieure à celle d'un fusil normal.

FUSIL DE PRÉCISION de 320 mm

Cette arme est conçue pour éliminer des cibles à grande distance. Sa portée de tir est supérieure à celle d'un fusil normal.

FUSIL AK19-4A SANS RECUL

Ce fusil tire des balles explosives. Très léger, il offre une puissance de feu équivalente à celle du fusil. Toutefois, en raison de leur lenteur, il est relativement facile d'éviter ses projectiles.

FUSIL AK19-77 SANS RECUL

Ce fusil tire des balles explosives dotées de fusées de contact. Les munitions exploseront et produiront des dommages même sans impact direct.

FUSIL À PAROI INTERNE LISSE de 315 mm

Cette arme tire des cartouches APFSDS (perforantes stabilisées par aileron et sabot amovible) à basse trajectoire. Il possède également une portée de tir plus longue que le fusil.

FUSIL À PAROI INTERNE LISSE de 355 mm
Cette arme tire des cartouches APFSDS (perforantes stabilisées par aileron et sabot amovible) à basse trajectoire. Par rapport au fusil, il possède également une portée de tir plus importante.

FUSIL À PAROI INTERNE LISSE de 430 mm
Cette arme est la plus grande dans sa catégorie. Sa puissance de destruction et sa portée de tir en font une arme très efficace.

MITRAILLEUSE ROTATIVE de 67 mm
Cette arme tire de petites cartouches perforantes à très grande cadence. Étant donné sa puissance de feu relativement faible, cette arme n'a pas une grande efficacité contre les VT. Toutefois elle est très percutante contre les véhicules blindés et les hélicoptères de combat.

MITRAILLEUSE ROTATIVE de 80 mm
Cette arme tire de petites cartouches perforantes à très grande cadence. Étant donné sa portée relativement faible, cette arme n'a pas une grande efficacité contre les VT. Toutefois elle est très percutante contre les véhicules blindés et les hélicoptères de combat.

MITRAILLEUSE ROTATIVE de 100 mm
Cette arme tire de petites cartouches perforantes à très grande cadence. Étant donné sa portée relativement faible, cette arme n'a pas une grande efficacité contre les VT. Toutefois elle est très percutante contre les véhicules blindés et les hélicoptères de combat.

MITRAILLEUSE LOURDE de 120 mm
Cette mitrailleuse est plus puissante que la mitrailleuse rotative. Malgré sa cadence de tir très rapide, elle n'est pas efficace contre les VT. Elle est toutefois très efficace contre les canons de soutien mobiles.

MITRAILLEUSE LOURDE de 140 mm
Cette mitrailleuse est plus puissante que la mitrailleuse rotative. Malgré sa cadence de tir très rapide, elle n'est pas efficace contre les VT. Elle est toutefois très efficace contre les canons de soutien mobiles.

MITRAILLEUSE LOURDE PITO de 135 mm
Mitrailleuse lourde qui se fixe sous le tronc du VT. Plus puissante que la mitrailleuse rotative, sa fonction de tir rapide en fait une arme secondaire intéressante.

LANCE-ROQUETTES ANTI-TERRESTRE MK21
Cette arme peut tirer six roquettes anti-terrestres moyennes simultanément.

LANCE-ROQUETTES ANTI-TERRESTRE MK34
Cette arme peut tirer quatre roquettes anti-terrestres moyennes simultanément, une charge mortelle pour n'importe quel VT.

RAFALE - MORTIER GUIDÉ ANTI-VT
Il s'agit de la seule arme anti-VT à tir vertical dotée d'un système de guidage.

CANON À RAIL A
L'arme la plus récente développée par les PRF. L'arme tire des munitions à des vitesses supersoniques, par impulsion électromagnétique. Sa portée et sa puissance de feu sont sans égales.

CANON À RAIL B
Canon à rail développé par le Hai Shi Dao. L'arme tire des munitions à des vitesses supersoniques, par impulsion électromagnétique. Sa portée et sa puissance de feu sont sans égales.

LANCEUR DE MISSILES SUPERSONIQUES AÉROPORTÉS
Cette arme tire des munitions perforantes propulsées par réaction. Malgré sa portée et sa puissance de feu, les plus puissantes de sa catégorie, le lanceur n'est pas doté d'un système de guidage.

OBUSIER de 225 mm
Cette arme tire des obus-grenades, suivant une trajectoire décrivant un arc. Bien que sa capacité de destruction soit limitée, elle est capable d'infliger des dommages dans un rayon fixé. Elle est très efficace dans les zones à haute densité de véhicules blindés.

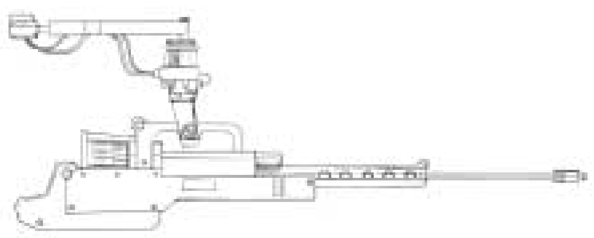
OBUSIER de 305 mm
Cette arme tire des obus-grenades, suivant une trajectoire décrivant un arc. Bien que sa capacité de destruction soit limitée, elle est capable d'infliger des dommages dans un rayon fixé. Elle est très efficace dans les zones à haute densité de véhicules blindés.

OBUSIER de 370 mm
Cette arme tire des obus-grenades, suivant une trajectoire décrivant un arc. Elle est capable d'infliger des dommages dans un rayon fixé. Suivant l'utilisation que vous en faites, l'obusier peut être redoutablement efficace.

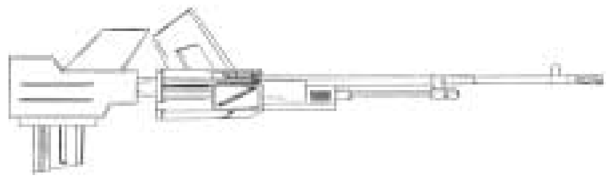
OBUSIER de 550 mm
Cette arme tire des obus-grenades, suivant une trajectoire décrivant un arc. Dotée d'une grande capacité de destruction, elle est capable d'infliger des dommages dans un rayon fixé.

MLRS 8 COUPS (système de lancement de roquettes multiples)
Ce MLRS 8 coups tire des roquettes de grand calibre suivant des angles de tir vertical. Son rayon de déflagration est capable d'infliger des dommages importants. Très efficace pour dégager une vaste zone de terrain.

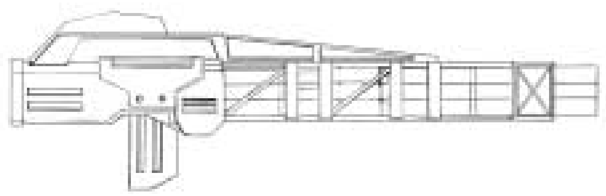
MITRAILLEUSE de 67 mm



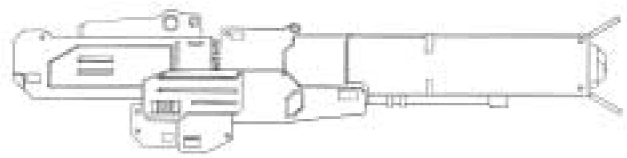
CANON MITRAILLEUSE de 120 mm



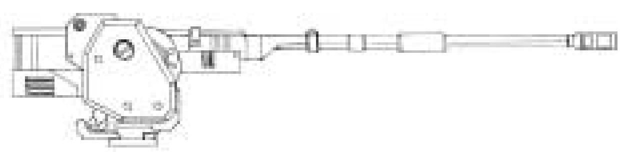
LANCE-ROQUETTES ANTI-TERRESTRE MK21



CANON À RAIL



OBUSIER de 370 mm



MLRS 12 COUPS
Ce MLRS 12 coups tire des roquettes de grand calibre suivant des angles de tir vertical. Son rayon de déflagration est capable d'infliger des dommages importants. Très efficace pour conquérir une vaste zone de terrain.

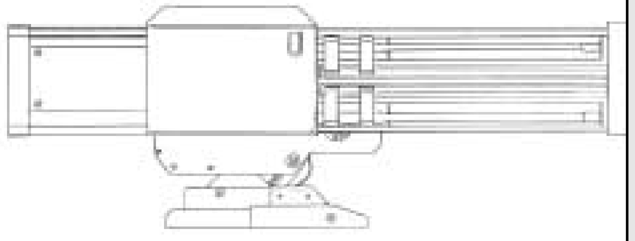
LANCE-MISSILES DOUBLE COMPACT
Unité compacte capable de lancer deux missiles qui se fixe sous le tronc du VT.

LANCE-MISSILES TRIPLE COMPACT
Unité compacte capable de lancer trois missiles qui se fixe sous le tronc du VT.

MISSILE GUIDÉ ANTI-VT ASLAM (missile d attaque terrestre à distance)
Missile à guidage infrarouge. Suivant la programmation des modes de déplacement du VT, sa précision d'acquisition de cible s'améliore, et se traduit par un grand nombre de tirs directs.

POZIT - MISSILE GUIDÉ ANTI-VT
Missile à guidage infrarouge. Moins puissant que son homologue ASLAM, il n'est reste pas moins un missile précis et destructeur.

MISSILE GUIDÉ ANTI-VT



MISSILE GUIDÉ COMPACT À CHARGE DOUBLE
Unité compacte capable de lancer deux missiles guidés qui se fixe sous le tronc du VT. Bien que ses performances ne soient pas élevées, il est équipé d'un système de guidage.

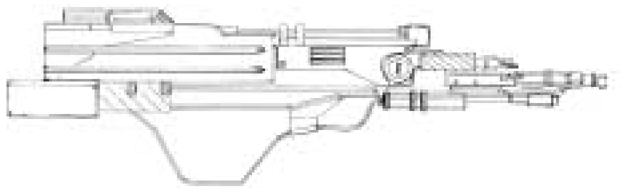
MISSILE GUIDÉ AVTDV
Missile anti-VT de grand calibre, également surnommé « tueur de VT ». Son système de guidage avancé, sa portée de tir et sa capacité de destruction en font le missile le plus dangereux.

CHALUMEAU À PLASMA ALC205
Conçu spécifiquement pour le combat rapproché avec les VT, cette arme est très destructrice et a la possibilité d'abattre un ennemi d'un seul tir direct.

CHALUMEAU À PLASMA ALC22B
Conçu spécifiquement pour le combat rapproché avec les VT, cette arme est très destructrice et a la possibilité d'abattre un ennemi d'un seul tir direct.

NAPALM
Vous pouvez charger des cartouches de napalm dans n'importe quel lanceur compact qui se fixe sous le tronc du VT. Le napalm est très efficace pour balayer un secteur ennemi en raison de sa capacité naturelle à enflammer de vastes zones. Sous l'impact d'un tir direct, un VT prend feu.

CHALUMEAU À PLASMA ALC205



LANCE-FLAMMES
Arme de combat rapproché qui se fixe sous le tronc du VT. Sous l'impact d'un tir direct de cette arme, un VT explose dans un tourbillon de flammes.

ASSOMMOIR
Spécifiquement conçu pour le combat rapproché contre les VT, un tir direct de cette arme provoque des décharges électriques massives capables d'immobiliser temporairement le VT.

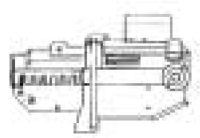
BRAS COUPANT
Ce grand bras coupant a été modifié pour être utilisé par un VT en combat rapproché. Il s'agit de l'arme de combat rapproché la plus destructrice.

GRENADE À RETARDEMENT
Cette grenade est spécifiquement conçue pour le combat rapproché. Grâce aux fusées de contact à l'intérieur, la grenade explose et inflige des dommages même sans contact direct avec la cible.

GRENADE À RETARDEMENT À 3 COUPS
Cette grenade est spécifiquement conçue pour le combat rapproché. Grâce aux fusées de contact à l'intérieur, la grenade explose et inflige des dommages même sans contact direct avec la cible.

FUMIGÈNE
Cette arme tire quatre cartouches de grenades fumigènes. Son seul objectif est de créer une fumée épaisse qui aveugle l'ennemi et met à mal ses capacités d'attaque.

GRENADE À RETARDEMENT



MINE PROJECTILE ANTI-VT
Cette arme est capable de tirer simultanément trois mines projectiles anti-VT.

RÉSERVOIR DE PROPERGOL
Réservoir de carburant pour le VT. Une fois le réservoir vide, il peut être détaché pour alléger votre poids.

BLINDAGE SUPPLÉMENTAIRE
Un blindage supplémentaire permet d'améliorer la durée du vie du VT. Il donne également au pilote la possibilité d'utiliser les missiles guidés, chargés à l'intérieur du blindage. Pour les projeter, appuyez sur F1 en cours de combat.

RAVITAILLEMENT
Le ravitaillement concerne les munitions et le carburant. Pour obtenir un ravitaillement, vous devez demander un hélicoptère de ravitaillement.

BOOM BOX
Cet antique lecteur de cassettes a été retrouvé dans la zone de stockage du centre d'entraînement. Accrochez-le à l'intérieur du cockpit pour combattre en musique.

2-11 VISÉE DES ARMES À TRAJECTOIRE INCURVÉE SUR LA CARTE DE GUERRE

Vous devez verrouiller votre cible avant d'utiliser une arme à trajectoire de tir incurvée. Lorsque vous choisissez une arme à trajectoire de tir incurvée, la cible, la direction du tir et le point d'impact de l'arme sont illustrés par une ligne blanche sur la carte de guerre. Vous pouvez utiliser ces informations pour essayer de frapper l'ennemi même sans avoir verrouillé la cible.

2-12 FUSÉE À RETARDEMENT

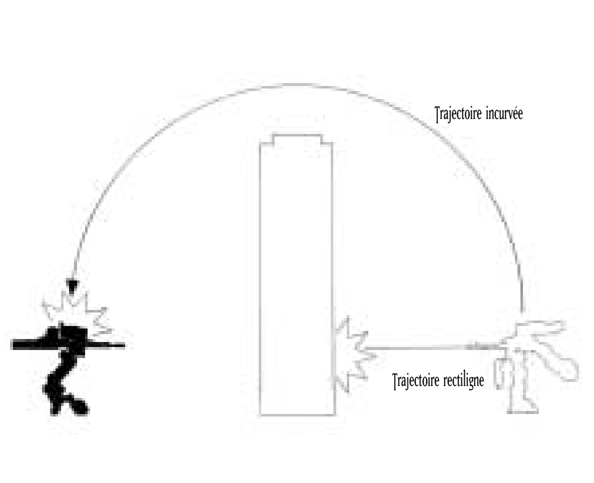
Les munitions du canon Ak19-77 sans recul et les grenades à courte portée contiennent une fusée à retardement (plutôt qu'une fusée de contact, comme dans les engins d'artillerie normaux). Les fusées à retardement trouvent leur cible par magnétisme et explosent ensuite à une distance fixée. Grâce à ce système, vous n'êtes pas tenu d'atteindre votre cible directement pour l'endommager. Dans une bataille de VT mobiles et rapides, ces fusées à retardement peuvent jouer un rôle de soutien très efficace pour frapper l'ennemi.

2-13 LEURRES

Pour se défendre contre les missiles guidés par radar, le VT est équipé d'une unité de projection de paillettes. Les paillettes explosent et se dispersent dans quatre directions dès qu'un missile est tiré contre le VT. Des éclats d'aluminium se dispersent dans l'air pour leurrer le système de guidage du missile, et lui faire manquer sa cible.

Si vous effectuez un glissement sur le côté en plus de disperser les paillettes, vous augmentez vos chances d'esquiver le missile.

TRAJECTOIRE INCURVÉE ET TRAJECTOIRE RECTILIGNE



SECTION 3. FONCTIONS SPÉCIALES DU COOS DE 2 ÈME GÉNÉRATION

3-1 APPORTS DU COOS DE 2 ÈME GÉNÉRATION

Le COOS qui contrôle tous les mouvements du VT en est actuellement à sa deuxième génération et dispose de fonctionnalités opérationnelles accrues. Outre une augmentation de la puissance du processeur, le COOS dispose d'un nouveau système de guidage d'armes anti-VT, et d'un système de tir à estimation de cible (FSS). Ces apports donnent au VT une plus grande puissance destructrice encore. Ci-dessous, une liste de nombreuses fonctions du COOS de deuxième génération.

3-2 FSS (système de tir à estimation de cible)

Le FSS analyse le schéma de déplacement du VT cible, ainsi que la distance et la durée de déplacement en l'air du projectile. Il place ensuite automatiquement le localisateur de cible sur la prochaine position probable de l'ennemi. Pour sélectionner alternativement le mode de visée du FSS et le mode de visée normal, appuyez sur le **bouton FSS**. Pour plus d'informations sur le FSS, consultez la section 5-4.

3-3 VITESSE SURMULTIPLIÉE

Cette fonction permet d'augmenter considérablement la vitesse du VT pendant une courte durée. Elle désactive le « limiteur de vitesse » qui protège plusieurs joints d'une usure excessive. Pour plus d'informations sur la fonction de vitesse surmultipliée, consultez la section 4-6.

3-4 FURTIVITÉ

Le VT dispose d'une fonction de furtivité qui lui permet d'échapper aux radars. La furtivité résulte de l'utilisation de peinture à absorption d'ondes radar, de l'amélioration du système d'échappement des gaz et de l'aérodynamisme de la carlingue.

3-5 ARMES GUIDÉES

Une des caractéristiques principales du COOS de deuxième génération est l'augmentation du nombre d'armes guidées. De nouveaux missiles guidés anti-VT complètent le système de guidage actif par laser déjà en place. Ce système analyse les schémas de déplacement de l'ennemi et anticipe sa prochaine position en utilisant le FSS en temps pour plus de précision de tir. On place beaucoup d'espoir dans l'efficacité de ce nouveau système dans les batailles anti-VT.

SECTION 4. COMMANDES DU VT

4-1 SÉQUENCE DE DÉMARRAGE

Lorsque vous entrez dans un VT pour la première fois, avant de partir au combat, la batterie, le réservoir de carburant et ses armes sont au maximum de leur capacité. La séquence de démarrage du VT est la suivante.

1. **Refermer le capot du cockpit**

   Appuyez sur le **bouton Cockpit Hatch** (Capot Cockpit) à droite. Vérifiez si le capot du cockpit est ouvert ou fermé.

2. **Appuyer sur le bouton Ignition (Allumage)**

   Appuyez sur le **bouton Ignition** sous le **bouton Cockpit Hatch**. Le moteur démarre et le générateur met le cockpit sous tension. Le système d'exploitation du VT se met en ligne et les procédures de contrôle des fonctions défilent avant l'affichage de l'écran Startup Function (fonction de démarrage).

3. **Fonctions de démarrage**

   Une fois le contrôle des fonctions affiché, vous devez activer chacune des fonctions suivantes tout en vous assurant de leur opérabilité. Actionnez-les une à une avec votre index pour les activer.

   - **Oxygen Supply System (OSS)** — Approvisionne le cockpit en oxygène.
   - **Filter Control System (FCS)** — Interrupteur qui actionne le système d'évacuation des gaz chauds. Élimine les gaz chauds et stabilise le moteur.
   - **VT-Location Measurement (VT-LM)** — Système d'estimation du localisateur d'unité. Fonction permettant d'afficher automatiquement votre VT sur la carte de guerre.
   - **Buffer Material (BM)** — Système qui génère un matériau protecteur autour du cockpit pour le protéger contre les attaques. Il enveloppe le cockpit et la zone du tronc du VT d'un gel dur protecteur.
   - **Fuel Flow Rate (FFR)** — Système de régulation des flux de carburant. Il contrôle les flux de carburant et dispense la quantité de carburant appropriée, suivant la condition courante du moteur.

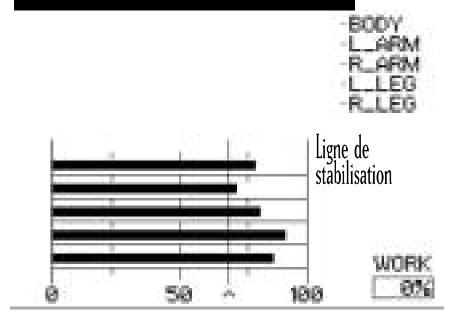
4. **Appuyer sur le bouton Start**

   Une fois que vous avez terminé la séquence de démarrage initiale, une image de votre environnement extérieur s'affiche à l'écran. L'énergie est transmise aux différentes articulations du VT par un vérin. Lorsque les différents systèmes ont traversé la ligne de stabilisation, appuyez sur le **bouton Start**. Après avoir contrôlé les différentes fonctions, votre VT se positionne en mode de démarrage, vous permettant de commencer à le contrôler.

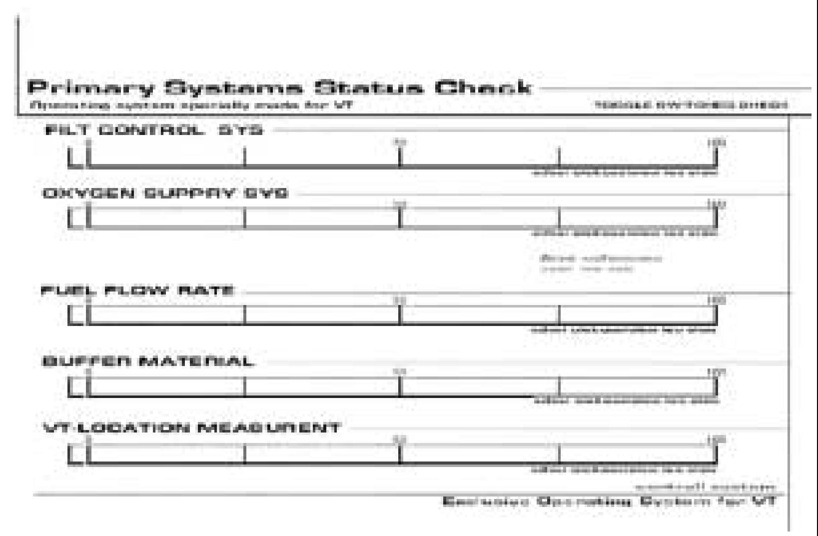
4-2 CALAGE DU MOTEUR AU DÉMARRAGE DU VT

Si vous appuyez sur le **bouton Start** alors que tous les systèmes n'ont PAS traversé la ligne de stabilisation, certaines articulations se débloqueront, annulant la séquence de démarrage et calant le VT. Ce système empêche d'utiliser le VT au-delà de ses limites. Si vous calez le VT au cours du démarrage, détendez-vous et attendez que les différents compteurs système se réactivent. Vous pouvez ensuite essayer à nouveau de démarrer la machine en appuyant sur le **bouton Start**.

ÉCRAN DE DÉMARRAGE



CONTRÔLE D ÉTAT DES SYSTÈMES PRINCIPAUX



COMMANDES DE BASE

4-3 SE DÉPLACER ET S´ARRÊTER

Se déplacer et s'arrêter sont les deux mouvements de base du VT. Vous pouvez passer de la 1 ère à la 5 ème vitesse à l'aide du **levier de vitesses**. Appuyer sur **l'accélérateur** augmente le nombre de tours/minute (RPM) du moteur et fait avancer le VT. Vous pouvez mettre le **levier en marche** arrière (R) pour reculer. Pour arrêter le VT, retirez votre pied de **l'accélérateur** et appuyez sur la **pédale de frein**. Si vous faites des virages serrés alors que vous vous déplacez à grande vitesse, vous risquez de faire basculer le VT. Alors faites attention.

4-4 ACCÉLÉRATION ET DÉCÉLÉRATION

La puissance d'accélération et de décélération varie en fonction de la pression que vous exercez sur **l'accélérateur**. Pour ralentir, vous devez appuyer sur la **pédale de frein** ou rétrograder les vitesses. Au point mort (N), votre vitesse est de 0 km/h. Chaque vitesse vous permet de gagner de la vitesse mais vous fait perdre du couple. Dans les zones où la vitesse n'augmente pas régulièrement en souplesse, vous avez intérêt à rétrograder pour économiser votre carburant. Placer le levier de vitesses sur R fait reculer le VT.

4-5 ROTATION

Pour que le VT effectue une rotation, appuyez sur la **poignée de rotation gauche** vers 🡐 ou 🡒. La vitesse de rotation augmente en fonction de la pression exercée sur la poignée de rotation dans l'une ou l'autre direction. Si le balancier ne parvient pas à maintenir l'équilibre du VT, celui-ci se renversera. Soyez prudent.

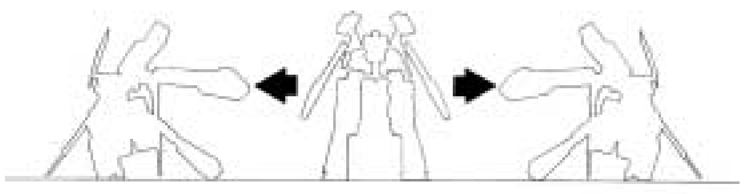
4-6 SURMULTIPLIÉE

Cette fonction a été développée à la demande de plusieurs pilotes émérites. Elle désactive le limiteur de vitesse qui protège différents joints de l'usure due à la vitesse. Lorsque vous appuyez sur le **bouton Overdrive (Surmultipliée)**, vous déverrouillez le limiteur. Pour le reverrouiller, appuyez à nouveau sur le **bouton Overdrive**. Lorsque le VT est en surmultipliée, la consommation de carburant triple par rapport au fonctionnement normal. N'en abusez pas !

4-7 GLISSEMENT LATÉRAL

Un des moyens dont dispose le VT pour esquiver les tirs dont il est la cible. C'est l'une des différences principales entre le VT et un char standard. Vous pouvez vous projeter rapidement vers la droite ou la gauche grâce au programme du système d'exploitation. Vous pouvez également utiliser cette fonction pour reprendre rapidement l'équilibre lorsque vous risquez de vous renverser. Le glissement latéral consiste en un mouvement rapide dans l'une des quatre directions pré-programmées. Il s'obtient par combinaison d'accélération et d'utilisation du balancier. Le balancier renforce automatiquement les joints/articulations qui subiront l'essentiel de l'usure. Pour effectuer un glissement latéral, orientez le **levier de rotation** vers 🡐 ou 🡒 tout en appuyant sur la **pédale de glissement latéral**. Le glissement latéral est un moyen très efficace pour esquiver une attaque ennemie. Vous pouvez effectuer un autre mouvement en laissant le levier de vitesses au point mort (N) et en appuyant sur la **pédale de glissement latéral**. Votre VT se fend ainsi en avant. Si vous procédez de la même manière avec le levier en marche arrière (R), vous effectuez une fente en arrière.

GLISSEMENT LATÉRAL



4-8 LIMITES FONCTIONNELLES DU GLISSEMENT LATÉRAL

Les glissements latéraux exercent une grande pression sur les articulations du VT. Pour limiter cette usure, le vérin utilise une grande quantité d'énergie. L'énergie produite par le générateur est recyclée dans la batterie principale, mais la puissance de la batterie est grandement réduite à chaque glissement latéral. Dans les cas où l'énergie disponible n'est pas suffisante, le glissement latéral est automatiquement annulé. Lorsque la batterie manque d'énergie, un voyant de surchauffe s'allume. N'effectuez pas de glissement latéral dans ces conditions.

4-9 RÉGULATEUR D´INCLINAISON EN GLISSEMENT LATÉRAL

Dès que le mouvement du VT dépasse les limites du balancier, le VT risque de se renverser. Les renversements se produisent au cours de manœuvres inconsidérées ou de virage à grande vitesse. Il peut également se produire en cas de d'impact de tir ennemi. Dès que le VT menace de se renverser, appuyez sur la pédale de **glissement latéral** pour le rééquilibrer. Toutefois, si la batterie du VT manque de puissance, vous ne serez pas en mesure d'effectuer la manœuvre. Si vous vous renversez, relâchez **l'accélérateur**, puis appuyez à nouveau dessus pour redresser le VT.

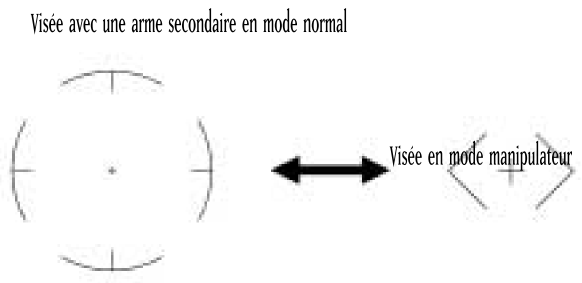
4-10 COUPE-CIRCUIT

Dans les situations où les dommages que vous subissez dépassent la limite tolérée, votre VT se met automatiquement hors tension (coupe-circuit) pour éviter aux différentes articulations des dommages supplémentaires. Lorsqu'une coupure se produit, tous les verrous se débloquent et le VT cale. Vous devez alors refaire rapidement la séquence de démarrage pour remettre le VT sous tension.

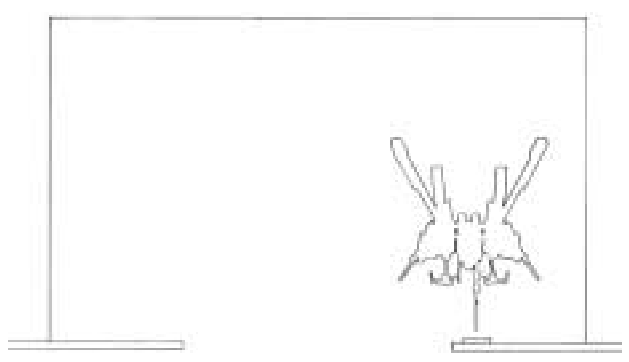
4-11 COMMANDES DU MANIPULATEUR

Le VT est doté d'un bras actionné par un manipulateur. Ce bras est capable d'ouvrir et de fermer des portes, et de déplacer des marchandises. Le **manipulateur** est fixé sur le côté gauche de la carlingue principale. Pour le mettre en marche, appuyez sur le bouton du manipulateur. En centrant le manipulateur sur une cible et en appuyant sur le **bouton d'arme secondaire**, vous pouvez saisir l'objet. Étant donné que vous devez appuyer sur le **bouton d'arme secondaire** pour utiliser le manipulateur, vous ne pouvez pas utiliser d'arme secondaire à ce moment précis.

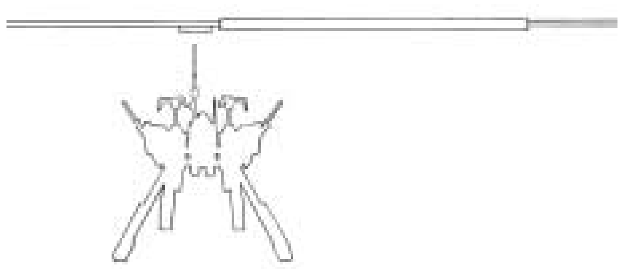
MANIPULATEUR



UTILISATION DU MANIPULATEUR POUR CONTRÔLER UN ASCENSEUR



UTILISATION DU MANIPULATEUR POUR OUVRIR ET FERMER LES PORTES DES SOUTES



RÉCUPÉRATION D OBJETS À L AIDE DU MANIPULATEUR



MONITEUR DU VT

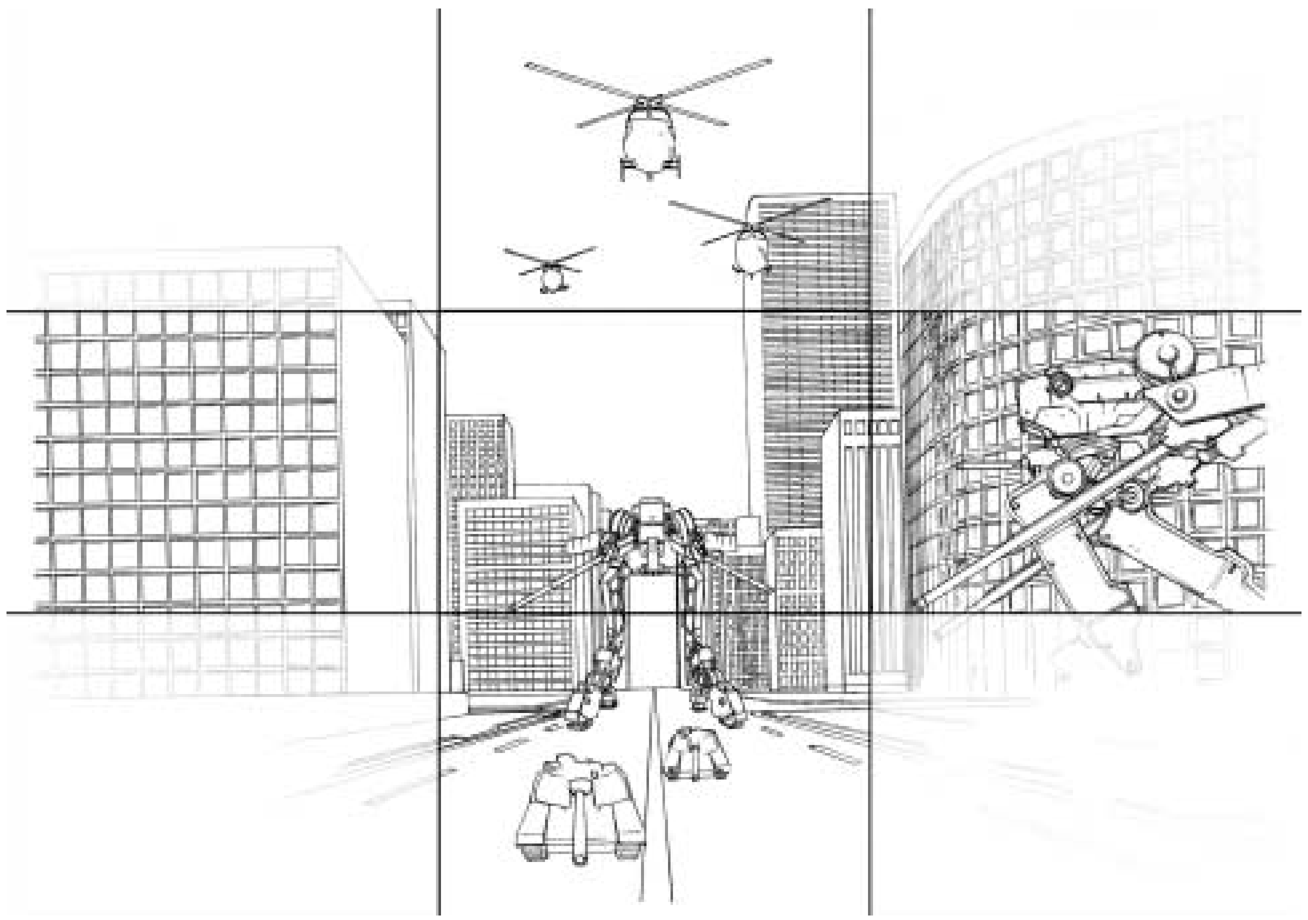
4-12 CHANGEMENT DE LA CAMÉRA PRINCIPALE

La perspective du VT est déterminée par la caméra principale. L'image est affichée à l'intérieur du cockpit. La caméra offre normalement une vue de ce qui se trouve devant elle. En appuyant sur la **molette du stick gauche** ↑, ↓, ← ou → vous pouvez élargir la zone visualisée. En appuyant sur la **molette du stick de commande**, vous pouvez recentrer la vue au centre direct du VT. En utilisant cela et le moniteur secondaire (décrit plus loin) vous pouvez déplacer votre VT et améliorer son efficacité sur le champ de bataille.

4-13 POUSSIÈRE ET BOUE SUR LA CAMÉRA PRINCIPALE

En combat, vous devez être en mesure de voir clairement ce qui vous entoure. Si l'écran se couvre de poussière ou de boue, appuyez sur le **bouton de nettoyage**.

PERSPECTIVES DE LA CAMÉRA



4-14 FONCTIONS DU MONITEUR SECONDAIRE

Le **bouton de sélection du mode moniteur secondaire** sous le moniteur principal vous donne le choix entre quatre modes.

- **Mode Vue frontale**

  Vous montre ce qui se trouve directement devant le VT. Utilisez cette vue avec la fonction de changement de site pour observer plus efficacement votre environnement.

- **Mode Vue arrière**

  Vous montre ce qui se trouve directement derrière le VT. Comme précédemment, utilisez cette vue avec la fonction de changement de site pour observer plus efficacement votre environnement.

- **Mode Verrouillage de vue**

  Vous permet d'obtenir un zoom avant de la cible verrouillée. Une cible se trouvant à très grande distance sera affichée dans le moniteur secondaire sans même que vous ayez à effectuer un zoom avant.

- **Mode Vue du ciel**

  Vous offre une vue plongeante, prise à 50 mètres au-dessus du VT. Cette vue est utile pour découvrir ce que dissimulent les objets et les angles morts.

4-15 ÉQUIPEMENT DE VISION DE NUIT

Le VT est équipé d'une **caméra de vision nocturne** qui sert dans les situations de faible luminosité (nuit ou brouillard). Pour utiliser la caméra, appuyez sur le bouton de caméra nocturne du tableau de bord. Le VT utilise le JGVS-V442 de type passif qui projette une lumière infrarouge sur un sujet puis l'affiche au format d'image à l'écran. La caméra de vision nocturne sert non seulement dans les zones sombres et enfumées, mais également pour détecter les cibles camouflées. La caméra voit jusqu'à 2,5 kilomètres de distance et affiche les images sur votre moniteur principal. Lorsque vous utilisez la caméra de vision nocturne dans l'obscurité, les éclairs du combat ou des grenades aveuglent temporairement la caméra.

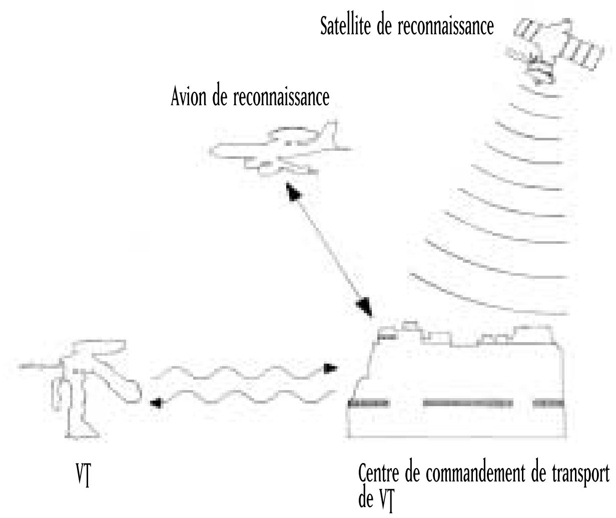
JCS (système de commande complet)

4-16 RÉSUMÉ DU JCS

Le JCS est un système qui utilise les données stratégiques militaires et les informations les plus récentes pour optimiser l'efficacité du VT. Son objectif principal est de fournir les informations les plus récentes à propos du champ de bataille, des forces alliées, ennemies et des autres compagnies/bataillons. Le système est conçu pour améliorer l'efficacité globale du VT au combat. Les pilotes de VT comme les commandants de section doivent savoir l'utiliser efficacement.

Le JCS utilise un réseau qui passe par la salle de contrôle de transport de VT et les salles de contrôle des différentes compagnies/bataillons, de sorte qu'il transporte les nouvelles les plus récentes dans les deux sens, aux personnes qui en ont besoin. Ce système envoie des messages par les moniteurs vidéo des VT, les satellites de reconnaissance et autres divisions de commandement, puis édite les données en temps réel dans les salles de contrôle des bataillons. Il analyse ensuite les données et les envoie aux différentes sections. Les données sont envoyées au VT via un réseau de communication et s'affichent sur les différents moniteurs du cockpit. Grâce à ce système, les pilotes peuvent consulter la carte, les positions ennemies et assurer des tirs de soutien pour les forces.

DIAGRAMME DU RÉSEAU DU SYSTÈME DE COMMANDEMENT COMPLET



4-17 AFFICHAGE MULTI-MONITEUR

L'affichage multi-moniteur dans la partie supérieure du moniteur principal sert à afficher les informations envoyées au centre de commandement principal. Le multi-moniteur n'est pas toujours affiché. Vous pouvez activer ou désactiver l'affichage multi-moniteur en appuyant sur le **bouton d'ouverture/fermeture du moniteur multiple**.

4-18 INFORMATIONS AFFICHÉES SUR LE MULTI-MONITEUR

Les informations suivantes sont affichées sur le multi-moniteur.

1. **Carte de guerre**

   Permet de découvrir une zone de 25 km de rayon, autour de votre position. Utilisez le **bouton de zoom avant/arrière** pour agrandir la zone à un rayon maximum de 5 000 km.

2. **Informations spécifiques à votre VT**

   Indique les statistiques et l'état actuels de votre VT. Utilisez ces informations pour contrôler la quantité de blindage ou de carburant dont vous disposez.

3. **Objectif de la mission**

   Affiche des informations sur l'objectif principal de la mission en cours. En cas de changement des paramètres de la mission, ces informations sont affichées ici. Les pilotes et particulièrement les commandants de section doivent consulter ces informations.

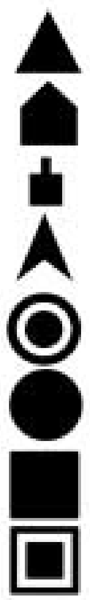
4. **Section**

   Contient uniquement les données du commandant de section. Vous pouvez consulter ces informations pour connaître les ordres des autres membres de cette section.

5. **Informations sur l'ennemi**

   Contient des informations sur les VT ennemis : leur portée de tir, puissance offensive, etc. Contient également des données sur différentes machines de soutien.

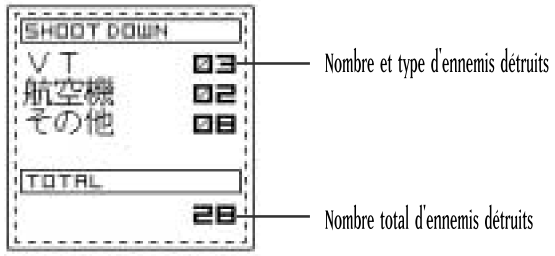
MONITEUR CARTE



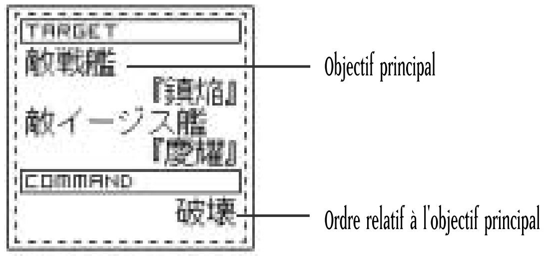
- Votre VT
- VT
- Autres objets terrestres (chars, canons)
- Forces aériennes (hélicoptère, bombardiers)
- Zone d'impact estimée pour une arme à trajectoire incurvée
- Balles
- Zone d'impact estimée pour votre arme principale
- Zone d'impact estimée pour votre arme secondaire

AFFICHAGE MULTI-MONITEUR

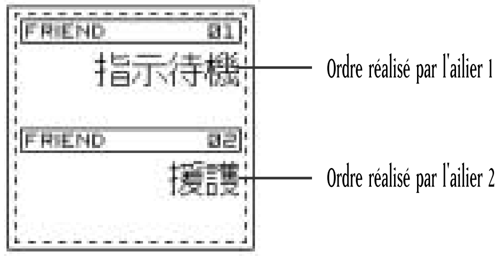
VÉRIFICATION DU NOMBRE D'ENNEMIS DÉTRUITS



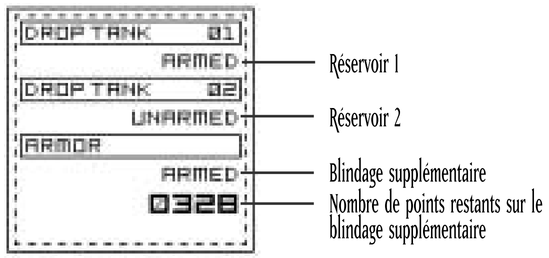
ÉCRAN D'OBJECTIF PRINCIPAL



ÉTAT DE L'AILIER



ÉTAT DE VOTRE VT PERSONNEL



PROCÉDURES D'URGENCE

4-19 PRÉPARATION À L'ÉVACUATION

Le VT dispose d'une fonctionnalité d'évacuation pour la sécurité du pilote. Si vous subissez des dommages continus, si la résistance de votre blindage s'épuise (voir section 2-5) ou si votre VT atteint des limites dangereuses pour votre sécurité, protégez-vous en vous éjectant aussitôt que possible. L'enveloppe de gel protecteur qui recouvre le cockpit deviendra votre nacelle de survie, qui sera éjectée à l'aide d'un petit réacteur placé à sa base.

4-20 BOUTON D'ÉJECTION D'URGENCE

Le **bouton d'éjection d'urgence** est placé à droite de la console. Il est protégé par un couvercle transparent noir et jaune.

Étant donné qu'il se trouve du même côté que le **bouton de démarrage**, faites attention à ne pas appuyer par erreur sur le **bouton de démarrage**. Lorsque vous appuyez sur le bouton, votre cockpit est expulsé par l'arrière du VT. Dès l'éjection, l'enveloppe de gel se transforme en un airbag recouvrant entièrement le cockpit pour vous protéger du choc à l'atterrissage.

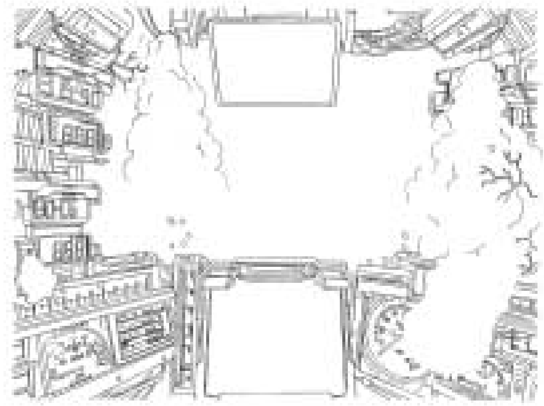
4-21 PROCÉDURES D'ÉJECTION D'URGENCE EN RIVIÈRE OU EN MER

Étant donné que le VT n'est pas étanche et amphibie à 100%, il ne peut naviguer dans des masses d'eau de plus de 20 mètres de profondeur et ne peut pas se mouvoir dans ces circonstances. Si vous coulez à plus de 20 mètres de profondeur, l'eau s'infiltrera dans le cockpit recouvert de gel, vous obligeant ainsi à vous éjecter. La procédure d'éjection sous l'eau n'est pas différente de celle utilisée sur la terre ferme. L'enveloppe de gel formera un airbag qui vous remontera à la surface.

4-22 FEU DANS LA CARLINGUE

Dès qu'un incendie se déclare dans la carlingue, vous devez agir vite. Les dommages provoqués par les lance-flammes ou par des tirs trop nourris peuvent endommager le blindage et amenuiser la résistance de votre VT. Si l'alarme d'incendie se déclenche et que les voyants d'alerte du cockpit clignotent, recherchez dans quelle partie se trouve le feu et appuyez sur le **bouton d'extincteur du tableau** de bord.

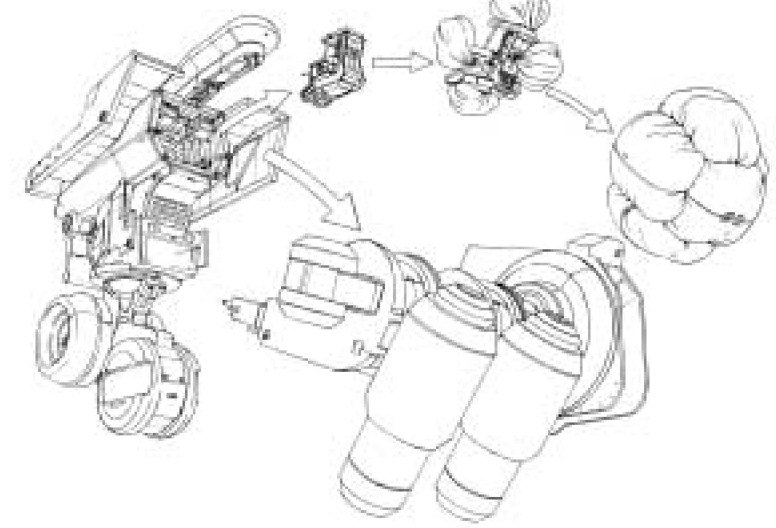
BLINDAGE DE RÉSISTANCE ATTEIGNANT SA LIMITE



BOUTON D'ÉJECTION D'URGENCE

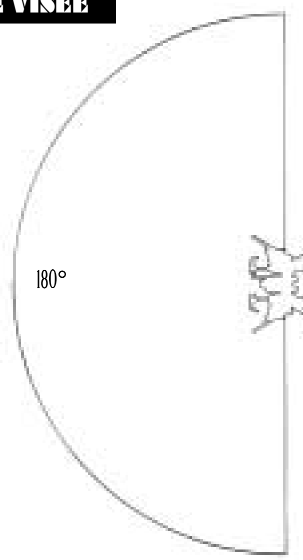


PROCÉDURE D'ÉJECTION DU PILOTE

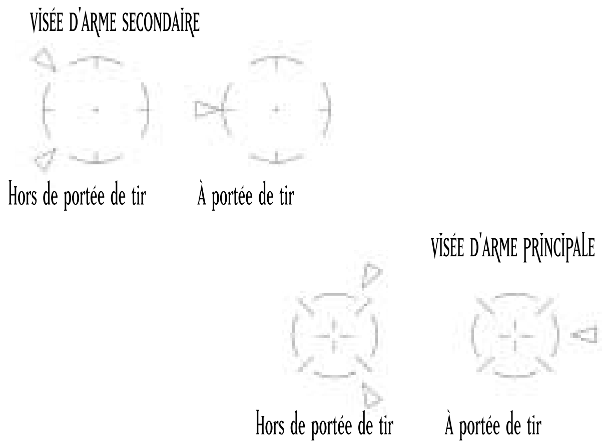


SECTION 5. ATTAQUE DU VT

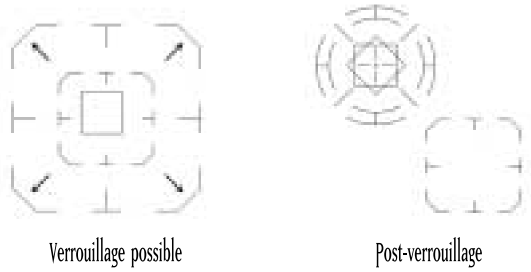
RAYON DE VISÉE



DISTANCE DE VISÉE



VERROUILLAGE



5-1 VISÉE ET TIR

Pour viser, placez le réticule de visée sur l'ennemi à l'écran à l'aide du **stick de visée droit**. Les armes du tronc sont libres de leurs mouvements et offrent un rayon de visée maximum de 180° au VT. Une fois que vous avez placé le curseur au-dessus de l'ennemi, vous pouvez tirer avec votre **arme principale ou secondaire** en appuyant sur la gâchette de votre **arme principale ou secondaire**.

5-2 FONCTION DE VERROUILLAGE

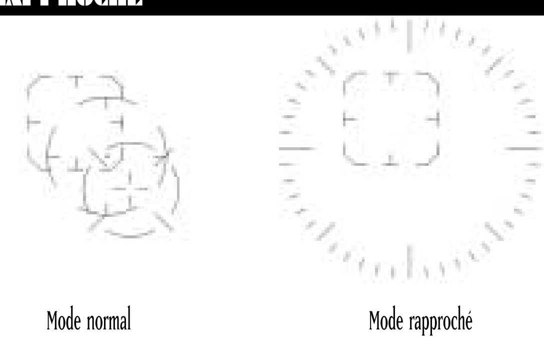
Dans le VT, une fonctionnalité de verrouillage spéciale vise automatiquement certains ennemis. Une fois que le réticule de visée commence à clignoter à l'écran, il vous suffit d'appuyer sur le **bouton de verrouillage** du **stick de visée droit** pour verrouiller votre cible. Une fois le verrouillage activé, si vous appuyez sur la gâchette de votre **arme principale** ou **secondaire**, l'ennemi est automatiquement visé. Vous pouvez désactiver le verrouillage en appuyant à nouveau sur le **bouton de verrouillage** une fois la cible ennemie détruite, ou disparue de l'écran.

Remarque : Étant donné que la fonction de verrouillage a été essentiellement conçue contre les VT, vous ne pouvez pas verrouiller d'autres cibles que des VT ou des canons.

5-3 VISÉE EN COMBAT RAPPROCHÉ

Parmi les armes secondaires du VT, on compte plusieurs armes de combat rapproché. Le chalumeau à plasma ALC205 en est un bon exemple car cette arme insolite ne peut servir que sur un VT. Vous devez toutefois faire attention. Si vous utilisez une de ces armes, votre cible sera légèrement différente des cibles normales et vous passerez en mode de combat rapproché. Ce mode de visée est utile pour le combat rapproché contre un ennemi rapide immédiatement en face de vous. Le réticule ne fonctionne que sur les objets placés directement en face de votre VT. Si vous appuyez sur le **bouton d'arme secondaire** alors que l'ennemi est en face de vous, vous chargez et frappez l'ennemi avec votre chalumeau à plasma.

CURSEURS EN MODES DE COMBAT NORMAL ET RAPPROCHÉ



5-4 FSS (système de tir à estimation de cible)

Le FSS est un système de tir conçu pour analyser les données de combat et les schémas de déplacement des VT ennemis.

Le **bouton FSS** du **stick de visée** vous permet passer du mode de tir normal au mode de tir à estimation de cible, qui vous permet d'anticiper la prochaine position probable de l'ennemi. Pour revenir au mode de tir normal, appuyez à nouveau sur le **bouton FSS**.

Remarque : Le FSS est une fonction de la deuxième génération du système d'exploitation. On ne la trouve donc pas sur les VT dotés du système de première génération. Les données d'estimation sur le schéma de déplacement de l'ennemi ne sont pas parfaites, et si l'adversaire connaît bien le système, il peut procéder à des déplacements que le FSS sera incapable d'anticiper. Le FSS sera donc inefficace face à certains adversaires.

5-5 PORTÉES DE TIR DES DIFFÉRENTES ARMES

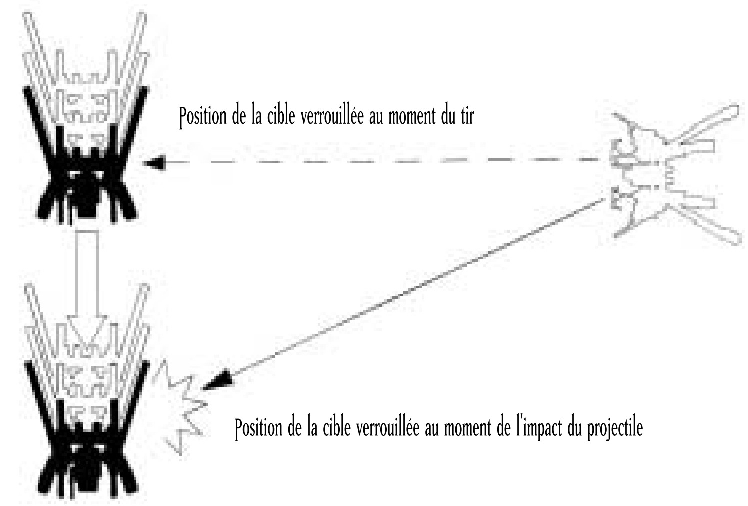
Chaque arme possède une portée de tir qui lui est propre. Le pilote doit assimiler les portées de tir maximale et effective de chacune des armes de son arsenal. La portée de tir effective de chaque arme est affichée à gauche ou à droite de la cible du moniteur principal et est définie par le système de contrôle d'artillerie.

La portée de tir de l'arme principale est affichée à droite du réticule. La portée de tir de l'arme secondaire est affichée à gauche. Les portées de tir des deux armes se superposent au-dessus du réticule. Si l'ennemi se met hors de portée, un message vous en avertit.

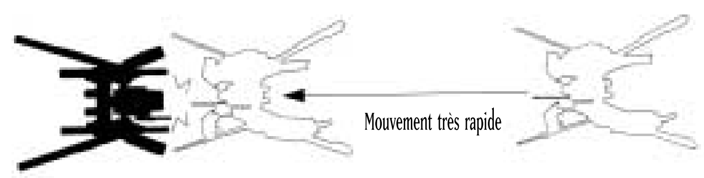
5-6 NOTES SUR LE TIR À PORTÉE DE TIR EFFECTIVE

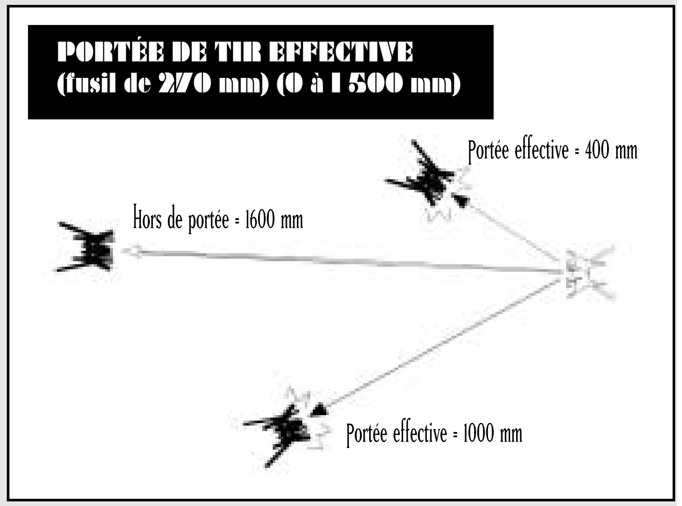
La portée de tir effective a été conçue essentiellement pour s'afficher sur le moniteur principal. Toutefois, elle sert essentiellement en combat anti-VT. Lorsque vous affrontez un adversaire moins blindé que le VT (un char par exemple), il est probable que vos tirs soient suffisamment puissants pour éliminer quelques ennemis, même hors de portée. Par ailleurs, la portée de tir effective est programmée en fonction de l'épaisseur du blindage du VT, d'après les normes de la Pacific Rim Organization. Par conséquent, si une cible protégée par un blindage lourd se trouve à portée de tir effectif, il est possible qu'elle ne soit pas endommagée par le tir. Faites attention.

LIGNES DE TIR FSS

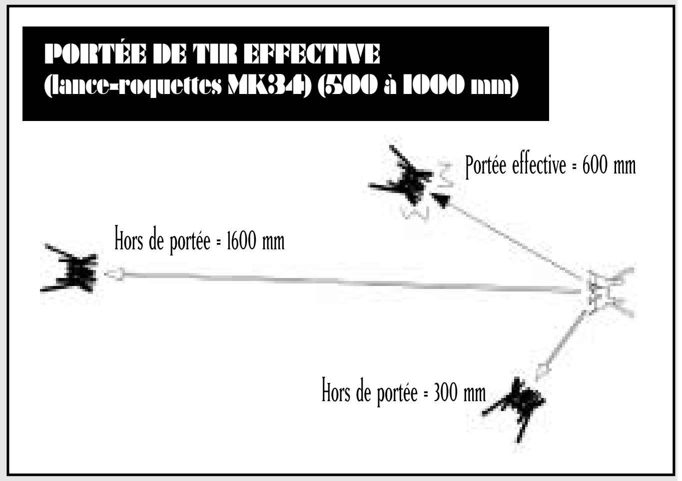


AVEC LE CHALUMEAU À PLASMA

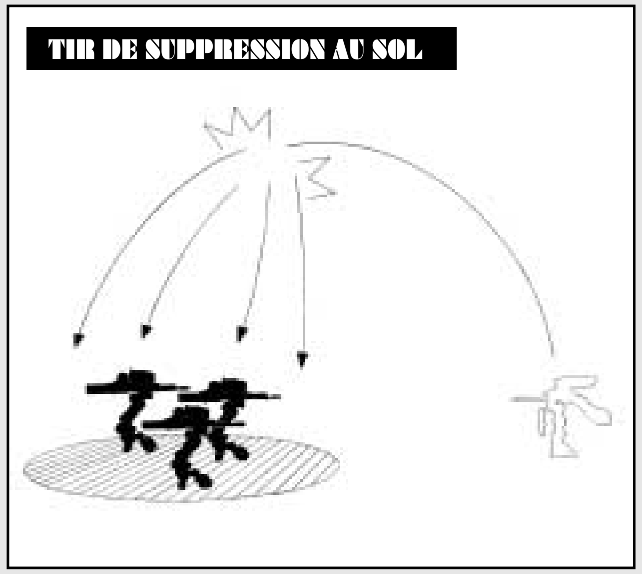




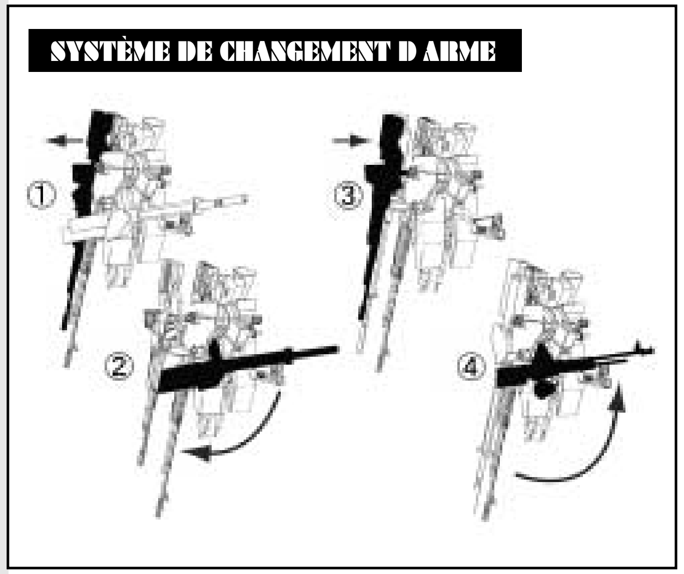
PORTÉE DE TIR EFFECTIVE (fusil de 270 mm) (0 à 1 500 mm)



PORTÉE DE TIR EFFECTIVE (lance-roquettes MK34) (500 à 1000 mm)



TIR DE SUPPRESSION AU SOL



SYSTÈME DE CHANGEMENT D ARME

5-7 UTILISATION DE LA PORTÉE DE TIR EFFECTIVE

Un facteur très important dans une bataille de VT concerne votre équipement qui doit être plus performant que celui de l'ennemi et vous donner l'avantage dans un combat. Si votre portée de tir effective est supérieure à celle de votre adversaire, vous pouvez porter vos attaques tout en demeurant hors de sa portée. Si vous avez plus de portée que l'ennemi, vous pouvez vous contenter de vous approcher suffisamment pour tirer. Si vous avez la possibilité de détruire l'ennemi sans encaisser de dommages, tirez le meilleur parti de cet avantage. Ne soumettez pas votre VT ou vous-même à un danger inutile.

5-8 ATTAQUE DE SUPPRESSION TERRESTRE

Les armes telles que les grenades, le MLRS et le napalm explosent près de la surface du sol et atteignent les ennemis qui se trouvent dans une zone donnée. Faire usage de ce « tir de suppression » peut s'avérer être une tactique très efficace pour éliminer des ennemis regroupés.

5-9 CHANGEMENT D´ARME

Un des secteurs dans lesquels les VT surclassent toutes les autres unités est leur capacité à s'équiper d'armes très variées. Un VT peut transporter 3 armes principales et 3 armes secondaires. Toutefois, il ne peut en utiliser qu'une seule à la fois. Choisissez vos armes principales et secondaires à l'aide du **bouton de contrôle des armes**.

5-10 ARMES À CHARGEUR

Certaines de vos armes utilisent des chargeurs. Pour insérer un nouveau chargeur dans l'arme, appuyez sur le **bouton de rechargement**. Les balles restantes et le nombre de chargeurs supplémentaires sont répertoriés dans le tableau de bord.

SECTION 6. DÉPLACEMENT DU VT

6-1 EN GÉNÉRAL

Cette section explique les principes de base du déplacement du VT sur le champ de bataille.

Le mouvement permet de se soustraire au champ de vision de l'ennemi et d'éviter les endroits où pourraient se dissimuler des ennemis. Il sert également à éviter les zones à haute densité de tir ennemi. Un pilote se doute que l'ennemi concentrera ses VT sur un terrain favorable aux VT. Il faut donc noter que les régions où les VT ont des difficultés à se déplacer peuvent offrir des avantages tactiques.

Lorsque vous vous déplacez dans des zones où votre VT pourrait bien se retrouver coincé, vous pouvez avoir besoin de renforts du génie.

6-2 UTILISATION DE LA MÉTÉO ET DE LA TOPOGRAPHIE

Sur le champ de bataille, essayez toujours de faire de la météo et de la topographie vos alliées. Il est plus important de les apprivoiser que de se soucier d'entrer en contact avec l'ennemi.

Le VT semble a priori moins affecté par la topographie qu'un engin bipède ou un char. Mais sa taille le rend facilement repérable par l'ennemi.

Essayez de tirer le meilleur parti de la topographie environnante lorsque vous risquez d'entrer en contact avec l'ennemi. Avec le développement des champs d'énergie (ECM), la topographie et un champ de vision dégagé sont d'autant plus importants. Dans ces conditions, l'estimation des mouvements de l'ennemi et la capacité d'esquive de l'artillerie sont des domaines que vous ne pouvez pas négliger.

- **Forêt**

  Rien ne camoufle mieux les grands VT que les arbres. Ils font également d'excellents obstacles aux projectiles ennemis.

- **Terrain exposé**

  En l'absence de couvert, vous devez vous déplacer normalement.

- **Routes/vallées encaissées**

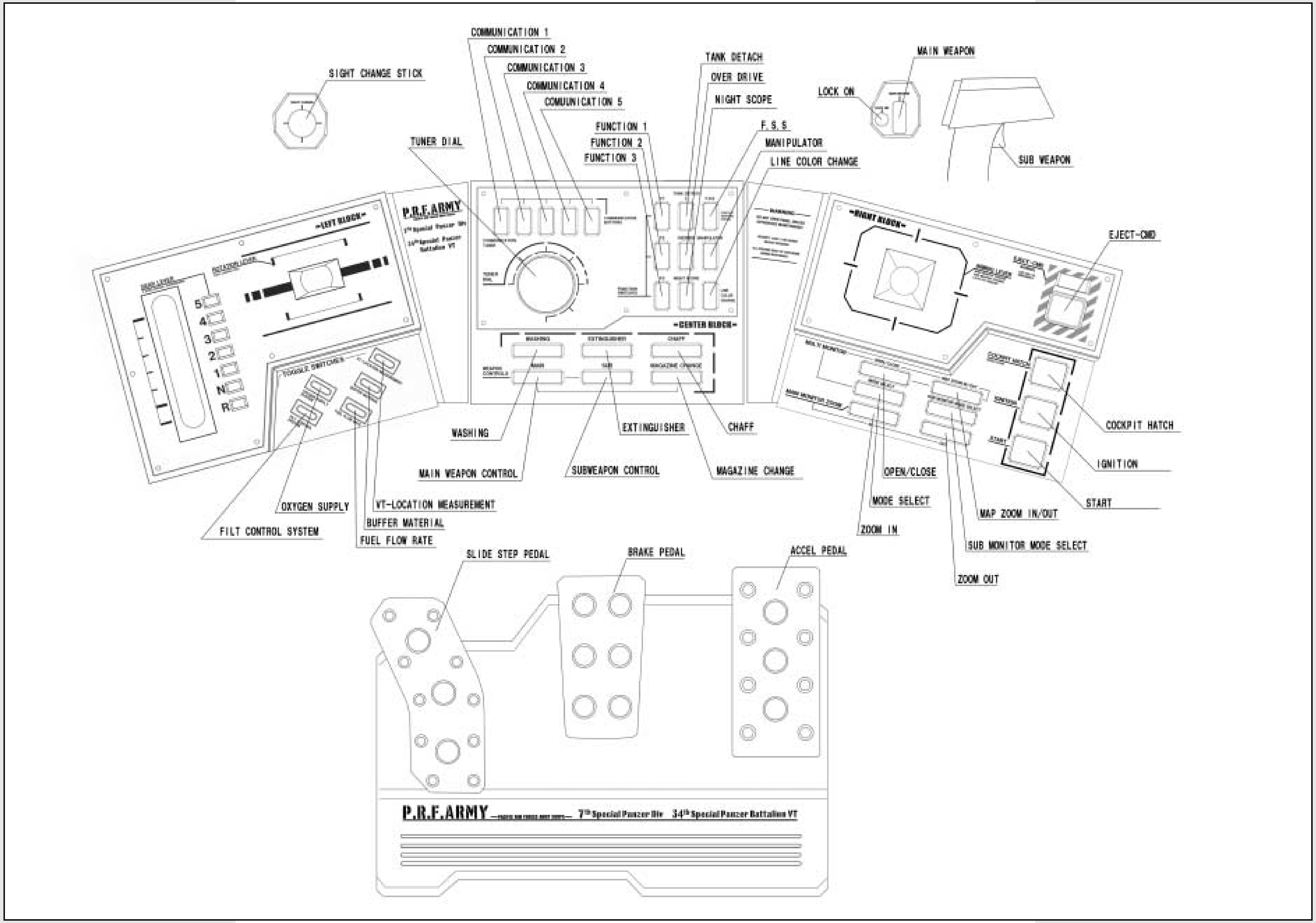
  Les voies que vous pouvez emprunter sont limitées par les vallées, propices aux embuscades. Soyez extrêmement prudent dans ces endroits.

  Veillez à nettoyer les deux côtés avant d'entrer dans l'un de ces endroits. Vérifiez également que le chemin n'est pas miné. Enfin, faites attention aux virages ou aux zones que vous ne pouvez pas éviter par des détours. Redoublez d'attention chaque fois que vous devez traverser un pont.

- **Rivières**

  L'étanchéité/résistance à l'eau du VT est encore loin d'être parfaite. Les tests prouvent qu'à 10 mètres de profondeur, le VT peut encore se mouvoir correctement. Au-delà, l'eau pénètre dans la carlingue par les multiples articulations et endommage le VT. À 20 mètres de profondeur, le VT cesse de fonctionner et s'immmobilise. Vous devez impérativement sonder la profondeur de l'eau avant de la traverser, même en franchissant un pont.

CONFIGURATION DU POSTE DE CONTRÔLE STEEL BATTALION



SECTION 7. PRÉPARATIONS DE LA STRATÉGIE DE LA SECTION

7-1 ORDRES

Les sections reçoivent des ordres des bataillons et des compagnies. Les ordres sont transmis par écrit ou par oral. Dans la plupart des cas, la mission est précédée d'un briefing au cours duquel les informations suivantes seront affichées :

- Objectif de la mission
- Informations sur l'ennemi
- Situation des unités alliées
- Topographie
- État du champ de bataille
- Estimation du temps de réalisation de la mission

Après cela, des officiers de tous grades vous aideront à analyser les ordres, vous permettant d'établir le plan d'attaque de votre section.

7-2 ANALYSE DE LA MISSION

Dès que vous recevez un ordre d'un des commandants de haut rang (bataillon/compagnie), le commandant de division de la section analyse la mission en fonction d'informations clés. L'analyse de la mission comprend :

- Contenu de la mission
- Informations sur l'ennemi
- Topographie
- Armes pouvant être utilisées dans la mission courante
- Equipements et fournitures nécessaires

Avant la fin des préparatifs stratégiques, vous devez demander votre type de VT, vos armes et vos équipements. Vous pouvez également consulter vos objectifs de mission.

Vérifiez également que tous les membres de la section connaissent également parfaitement les objectifs de la mission, afin qu'ils ne commettent aucune erreur au cours de la bataille.

7-3 CHOIX DES ARMES

Un pilote de VT doit choisir ses armes pour la bataille. Ces armes doivent être appropriées aux objectifs de la mission. Vous pouvez transporter 3 armes principales et 3 armes secondaires, mais vous ne pouvez pas dépasser la tolérance de poids maximale prévue pour votre type de VT. Même si vous ne la dépassez pas, frôler la tolérance de poids maximale n'est pas bon pour le balancier et peut réduire grandement les performances du VT.

7-4 SÉLECTION D' ARMES ET DE BLINDAGES SUPPLÉMENTAIRES

Dès que vous ajoutez un blindage sur votre VT, vous vous équipez automatiquement de missiles blindés en arme secondaire. Cela réduit d'une unité le nombre d'armes secondaires que vous pouvez sélectionner. Veillez à ce que le blindage associé à l'arme ne fasse pas dépasser la tolérance de poids maximum.

7-5 CHOIX DU VT

Trois types de VT sont distribués aux sections : légers, moyens et lourds. Vous choisissez votre VT en fonction de la nature de la mission, mais cette décision revient en réalité au pilote. Aussi, lorsque vous participez à des missions de largage aérien, vous ne pouvez choisir qu'un VT de type léger.

7-6 AJOUT DE RÉSERVOIRS ET DE BLINDAGES SUPPLÉMENTAIRES

Suivant la mission, vous pouvez choisir d'ajouter des réservoirs ou des blindages supplémentaires. Toutefois, seul un nombre limité de VT peut utiliser un blindage supplémentaire. Veillez également à ce que le total final de vos blindages, réservoirs et armes supplémentaires ne dépasse pas la tolérance de poids maximale autorisée. Pour plus d'informations sur les relations entre les armes secondaires et les blindages supplémentaires, consultez les sections 7-4.

7-7 DEMANDES DE RAVITAILLEMENT

Avant de partir au combat, vous recevez le nombre estimé de munitions nécessaires pour la mission. Toutefois, si cette quantité s'avère insuffisante, vous serez rapidement réapprovisionné sur le champ de bataille. Pour faciliter les ravitaillements, demandez aux pilotes le nombre de cartouches supplémentaires dont ils estiment avoir besoin et envoyez un formulaire de demande de ravitaillement au bataillon de renfort en avance.

7-8 PROVISIONS ALIMENTAIRES FIXES DES VT

Étant donné que les opérations du VT sont plutôt courtes, des provisions de nourriture régulières sont fournies par la compagnie d'approvisionnement. Cependant, comme il n'est pas toujours possible d'assurer le ravitaillement en nourriture, chaque VT dispose de rations alimentaires d'urgence équivalentes à quatre repas. Dans les situations où le ravitaillement est impossible, chaque commandant est chargé de leur distribution. Une fois les rations utilisées, un commandant de grade supérieur doit en être averti immédiatement pour assurer leur remplacement.

7-9 EFFETS PERSONNELS DANS LE COCKPIT

Le cockpit dispose d'un compartiment spécial pour les provisions. S'ils tiennent dans le compartiment, vous pouvez emporter des effets personnels dans le cockpit. Toutefois, le transport d'objets personnels doit avoir été préalablement autorisé par un officier accompagnateur. Il est également interdit de transporter le guide d'utilisation, strictement confidentiel, dans le VT.

SECTION 8. TRANSMISSIONS RADIO

8-1 RÉSUMÉ

Les communications servent à faire le lien entre des informations clés, à changer des plans au sein de groupes, à appliquer des ordres vitaux, à transmettre des ordres et autres informations importantes.

Chaque VT dispose d'une radio JARC-F522 pour ses communications.

Dans le VT du commandant de section, on trouve deux radios JARC-F522 ou une radio JARC-F522 et une radio JARC-A232. Lorsque vous utilisez la radio, articulez et soyez concis. Méfiez-vous également des dispositifs d'écoute ennemis et conservez votre identité secrète en utilisant des indicatifs lorsque vous communiquez par radio.

8-2 CANAUX PRÉDÉFINIS

Dans la radio standard du VT, certains canaux sont prédéfinis. Ce réglage vous permet de gagner le temps qui vous aurait été nécessaire pour régler chaque canal, temps dont vous ne disposez pas au cœur de la bataille. Vous pouvez avoir jusqu'à 5 canaux prédéfinis dans votre radio de VT.

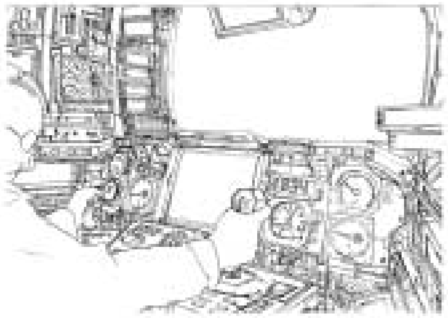
8-3 PROCÉDURES DE COMMUNICATION RADIO

Pour communiquer par radio, vous devez sélectionner un canal à l'aide d'une antenne. Appuyez ensuite sur le bouton de communication pour commencer la transmission. La communication est fixée à 3 choix possibles. Vous ne pouvez pas changer la fonction de chacun de ces boutons. Les choix possibles sont les suivants :

- **Bouton de communication 1** — répondre/appeler
- **Bouton de communication 2** — répéter
- **Bouton de communication 3 —** demande de ravitaillement

PROCÉDURES DE COMMUNICATION
(exemple : ordre de repli)

cockpit :



salle de contrôle du bataillon principal :



1. Le panneau de communication 1 (du bataillon principal Argus) commence à clignoter. Cela signale la réception d'un message provenant du bataillon principal.
2. Réglez le tuner sur le panneau de communication 1.
3. Appuyez sur le bouton de communication 1 (répondre/appeler) et ouvrez une connexion."Ici Oscar 3. Parlez Argus."
4. Le responsable du bataillon donne son message. "Ici Argus. Votre division est en mauvaise situation ! Repliez-vous immédiatement !"
5. Lorsque vous avez entendu la réponse, appuyez sur le bouton de communication 1 (répondre/appeler). "Bien reçu, Oscar 3."
6. Si vous n'avez pas entendu le message, appuyez sur le bouton de communication 2 (répéter).
7. Terminez la communication.

8-4 ENVOI D'UN MESSAGE

1. Choisissez qui vous allez appeler en composant le canal de cette personne sur le tuner.
2. Appuyez sur **le bouton de communication 1** (appeler/répondre) pour passer l'appel.
3. La personne appelée répond.
4. Après avoir vérifié qu'il s'agissait de la personne voulue, formulez votre demande.
5. L'interlocuteur vérifiera ce que vous avez demandé.
6. Fin de l'appel.

8-5 RÉCEPTION D'UN MESSAGE

1. Lorsqu'un message arrive, votre panneau de communication se met à clignoter. Réglez le tuner sur le canal qui clignote. En faisant cela, vous pouvez entendre le message de l'autre personne.
2. Appuyez sur **le bouton de communication 1** (appeler/répondre) et répondez à l'appel.
3. L'autre personne verra que vous avez répondu et formulera son message.
4. Lorsque vous avez entendu le message, appuyez sur **le bouton de communication 1** (appeler/répondre) pour terminer l'appel.

8-6 RÉPÉTITION DU MESSAGE

Lorsque vous ne comprenez pas ce que dit votre interlocuteur, appuyez sur **le bouton de communication 2** pour lui demander de répéter son message. Vous pouvez faire une demande dès que le panneau de communication clignote (indiquant que les lignes sont ouvertes). Lorsque vous appuyez sur **le bouton de communication 1**, la communication se terminera et la ligne sera fermée.

CONFIGURATION DES CANAUX DU PANNEAU DE COMMUNICATION

	Panneau Com 1	Panneau Com 2	Panneau Com 3	Panneau Com 4	Panneau Com 5
MIS00					
MIS01					
MIS02					
MIS03	Commandement	Ravitaillement	Commandant de VT		
MIS04	Commandement	Ravitaillement	Commandant de VT		
MIS05	Commandement	Ravitaillement	Commandant de VT		
MIS06	Commandement	Ravitaillement	Commandant de VT		
MIS07	Commandement	Ravitaillement	Commandant de VT		
MIS08	Commandement	Ravitaillement	Commandant de VT		
MIS09	Commandement	Ravitaillement	Commandant de VT		
MIS10	Commandement	Ravitaillement	Commandant de VT		
MIS11	Commandement	Ravitaillement	Commandant de VT		
MIS12	Commandement	Ravitaillement	Ailier 1	Ailier 2	Ailier 1/2
MIS13	Commandement	Ravitaillement	Ailier 1	Ailier 2	Ailier 1/2
MIS14	Commandement	Ravitaillement	Ailier 1	Ailier 2	Ailier 1/2
MIS15	Commandement	Ravitaillement	Ailier 1	Ailier 2	Ailier 1/2
MIS16	Commandement	Ravitaillement	Ailier 1	Ailier 2	Ailier 1/2
MIS17	Commandement	Ravitaillement		Division Espionnage	
MIS18	Commandement	Ravitaillement	Ailier 1	Ailier 2	Ailier 1/2
MIS19	Commandement	Ravitaillement	Ailier 1	Ailier 2	Ailier 1/2
MIS20	Commandement	Ravitaillement			
MIS21	Commandement	Ravitaillement	Ailier 1	Ailier 2	Ailier 1/2
MIS22	Commandement	Ravitaillement	Ailier 1	Ailier 2	Ailier 1/2
MIS23	Commandement	Ravitaillement	Ailier 1	Ailier 2	Ailier 1/2

LISTE DES INDICATIFS (impression 2080)

Groupe	Indicatif	Nom anglais	Nom formel
Joueur(Section)	Oscar 3	Oscar 3	7 ème division spéciale de Panzers, 34 ème bataillon blindé spécial, 6 ème compagnie blindée spéciale, 1 ère section 3 ème VT
Commandant	Oscar 1	Oscar 1	7 ème division spéciale de Panzers, 34 ème bataillon blindé spécial, 6 ème compagnie blindée spéciale, 1 ère section 1 er VT
Bataillon principal	Argus	Argus	7 ème division spéciale de Panzers, 34 ème bataillon principal blindé spécial
Ravitaillement	Responsable	Responsable	7 ème division spéciale de Panzers, bataillon de ravitaillement

LISTE DES INDICATIFS (impression 2082)

Joueur(Section)	Xray 1	Xray 1	7 ème division spéciale de Panzers, 34 ème bataillon blindé spécial, 6 ème compagnie blindée spéciale, 1 ère section 1 er VT
Ailier 1	Xray 2	Xray 2	7 ème division spéciale de Panzers, 34 ème bataillon blindé spécial, 6 ème compagnie blindée spéciale, 1 ère section 2 ème VT
Ailier 2	Xray 3	Xray 3	7 ème division spéciale de Panzers, 34 ème bataillon blindé spécial, 6 ème compagnie blindée spéciale, 1 ère section 3 ème VT
Bataillon principal	Argus	Argus	7 ème division spéciale de Panzers, 34 ème bataillon principal blindé spécial
Ravitaillement	Responsable	Responsable	7 ème division spéciale de Panzers, bataillon de ravitaillement
Espion	Veuve noire	Veuve noire	?????????

BOUTONS DE COMMUNICATION (2080)

Bouton Com 1	Bouton Com 2	Bouton Com 3	Bouton Com 4	Bouton Com 5
Appeler/Répondre	Répéter		Demander ravitaillement	Demander soutien

BOUTONS DE COMMUNICATION (2082)

Bouton Com 1	Bouton Com 2	Bouton Com 3	Bouton Com 4	Bouton Com 5
Appeler/Répondre	Répéter		Demander ravitaillement	

SECTION 9. RAVITAILLEMENT

9-1 ACCEPTER LES RAVITAILLEMENTS

Les provisions sont nécessaires à la bonne marche du VT. Trouvez un emplacement qui vous permette de vous ravitailler au combat. Se ravitailler en cours de bataille est une tâche périlleuse, mais régulière. Sur le terrain de bataille, essayez de recevoir vos ravitaillement à la nuit tombée ou à couvert uniquement. Les ravitaillements des VT sont assurés par un hélicoptère de ravitaillement du bataillon de ravitaillement de la division de renfort. Vous pouvez non seulement vous ravitailler en munitions et en carburant, mais également en blindages et en pièces de rechange pour votre VT. Pour faciliter les ravitaillements, faites votre demande de ravitaillement avant même de partir à la mission.

9-2 CLASSIFICATION DES ÉQUIPEMENTS

Pour faciliter la procédure de ravitaillement, les équipements ont été classés en 5 groupes principaux. À quelques rares exceptions près, la majorité des pièces que vous commanderez avant la bataille entreront dans les trois groupes suivants.

Ces fournitures font l'objet d'une commande pour chaque VT.

1. Provisions de type 1 : Alimentation
2. Provisions de type 3 : Liquides (huile, fuel, lubrifiant)
3. Provisions de type 5 : Munitions diverses

Avant de partir à la bataille, chaque pilote doit établir la liste des équipements nécessaires et la faire approuver par son commandant.

9-3 RAVITAILLEMENT PAR HÉLICOPTÈRE

Au cours de la bataille, les ravitaillements des VT sont acheminés à l'aide d'un hélicoptère de ravitaillement du bataillon de ravitaillement de la division. Lorsque vous commandez des ravitaillements, l'hélicoptère se dirige vers la position du VT. Une fois sur place, il s'immobilise au-dessus de la position. Le pilote doit placer son VT sous l'hélicoptère. Le transfert du carburant et des munitions commence alors. Vous pouvez également transférer de nouveaux blindages et des pièces de rechange.

9-4 CHOIX ET PRÉCAUTIONS LORS DE LA RÉCEPTION DES ÉQUIPEMENTS

Étant donné que le processus prend du temps, le VT et l'hélicoptère sont vulnérables pendant le ravitaillement. Pour limiter les risques d'attaque, vous devez examiner votre environnement et rester en état d'alerte. Essayez de choisir un site de ravitaillement aussi protégé que possible. Cette précaution est importante, notamment pour éviter que l'hélicoptère se fasse abattre avant d'avoir pu vous ravitailler.

9-5 OUVERTURE DU CENTRE DE RAVITAILLEMENT

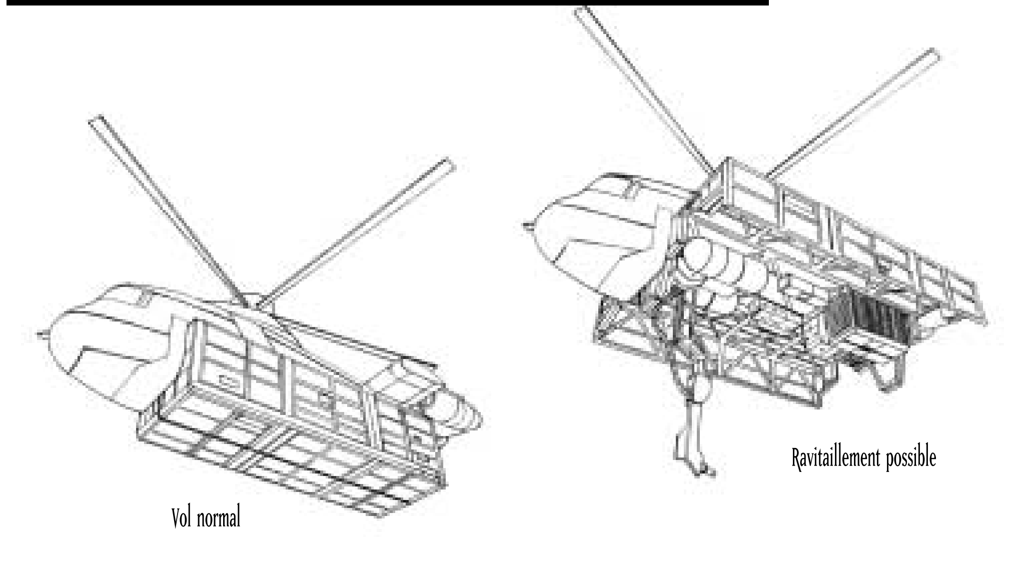
Les conditions météorologiques ou les circonstances de la bataille peuvent empêcher l'hélicoptère d'effectuer le ravitaillement. Pour remédier à ces situations, un centre de ravitaillement a été mis en place derrière les lignes alliées. L'emplacement du centre de ravitaillement est déterminé avant la bataille, conformément à ces principes :

1. Il possède une quantité d'espace suffisante pour stocker les ravitaillements nécessaires.
2. Un chemin convenable relie les lignes de front aux lignes arrières.
3. Il n'est pas visible par l'ennemi.
4. Il est protégé de la puissance de feu ennemie.

Le centre de ravitaillement est implanté uniquement dans les endroits où la ligne de front est fixe et où un camp couvre la zone. Il faut donc envisager son utilisation comme exceptionnelle.

Vous devez vous ravitailler à l'aide de l'hélicoptère dès que cela est possible.

SCHÉMA DE RAVITAILLEMENT DU VT PAR HÉLICOPTÈRE



SECTION 10. COMMANDEMENT

10-1 DEVOIRS DU COMMANDANT

Le devoir d'un commandant est de donner des ordres à ses troupes et de remplir la mission qui lui a été assignée. Les commandants gagnent la confiance de leurs troupes en faisant preuve de leur sens du commandement et de leur capacité à assurer la stabilité et la cohésion de leur division. Ces qualités leur permettent d'améliorer leurs aptitudes et compétences.

10-2 QUALITÉS NÉCESSAIRES À UN COMMANDANT

Un commandant a la responsabilité de mener à bien sa mission et est responsable de ses troupes. Le commandant doit bien connaître les hommes, les équipements, les tactiques et la stratégie tout en étant un pilote de VT hors-pair. Toutefois, la responsabilité la plus importante du commandant consiste à gagner la confiance de ses troupes, à leur servir de modèle et à accomplir sa mission. Il doit savoir se sortir de situations très délicates. Au combat, il doit garder la tête froide et lucide pour prendre les décisions qui s'imposent. Il doit être vif et incisif. Si le commandant hésite au combat, ses troupes perdent confiance et prennent peur. Pour toutes ces raisons, il doit analyser sa mission avec soin et être capable de panifier l'avenir seul.

10-3 ORDRES EN COURS DE BATAILLE

Le commandant de section doit faire comprendre à chacun sa mission, son rôle et les règles de l'engagement. Il doit commander ses troupes de manière à obtenir le meilleur d'eux-mêmes. Sur cette base, il peut donner des ordres simples, rendant les stratégies de bataille plus simples à appliquer. Le commandant de section doit communiquer ses ordres à l'aide **du bouton de communication** pré-réglé 4 ou 5, comme le prévoit le règlement. Les communications s'en trouveront facilitées. 4 ordres différents peuvent être prédéfinis. D'après le plan de bataille, le commandant de section doit en choisir deux.

Il y a quatre ordres clés (parmi lesquels le commandant de section choisit deux) :

1. **Separate and Disengage**

   Ordre de séparation et d'éloignement du combat. Dans le cas où un de ses VT est endommagé, la section doit essayer de s'éloigner aussi vite que possible. Le chef de la section a la responsabilité d'exécuter ses ordres tout en protégeant ses hommes. Il doit donc faire son possible pour maintenir ses hommes en vie.

2. **Backup**

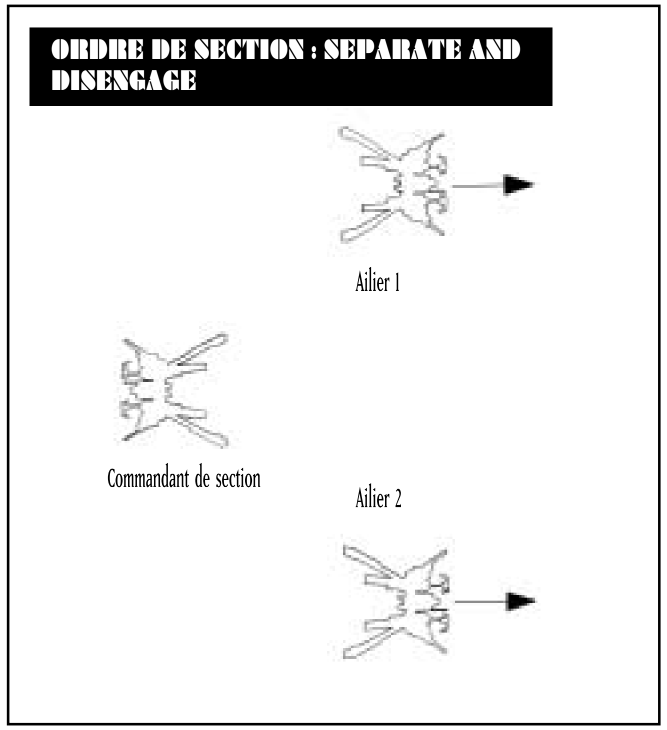
   La section doit utiliser son VT pour soutenir une autre troupe, en cas de coopération avec d'autres forces, d'entrée en contact avec l'ennemi, etc. L'objectif est d'optimiser la puissance d'attaque de la section. Le commandant de la section connaît parfaitement les règles et les règlements pour les avoir appliqués à l'entraînement et au combat. Il doit également élever le niveau d'entraînement de ses troupes.

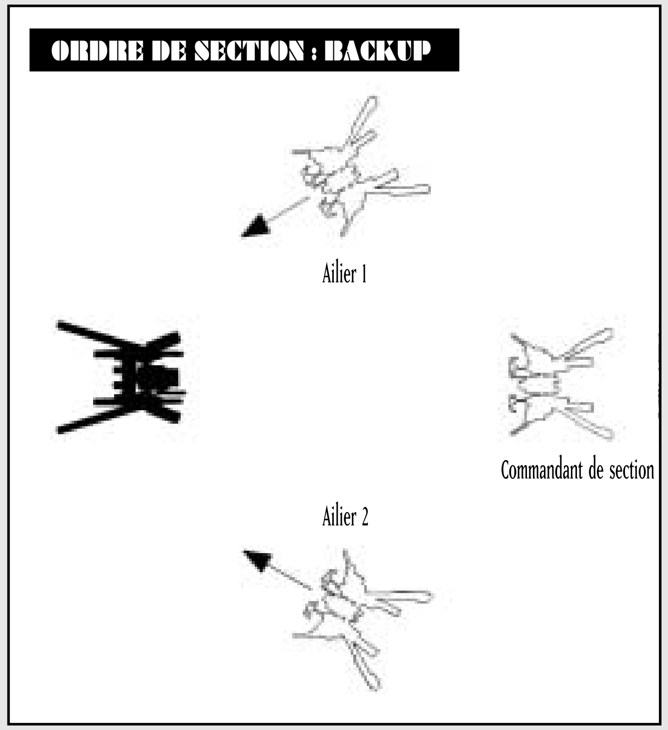
3. **Attack**

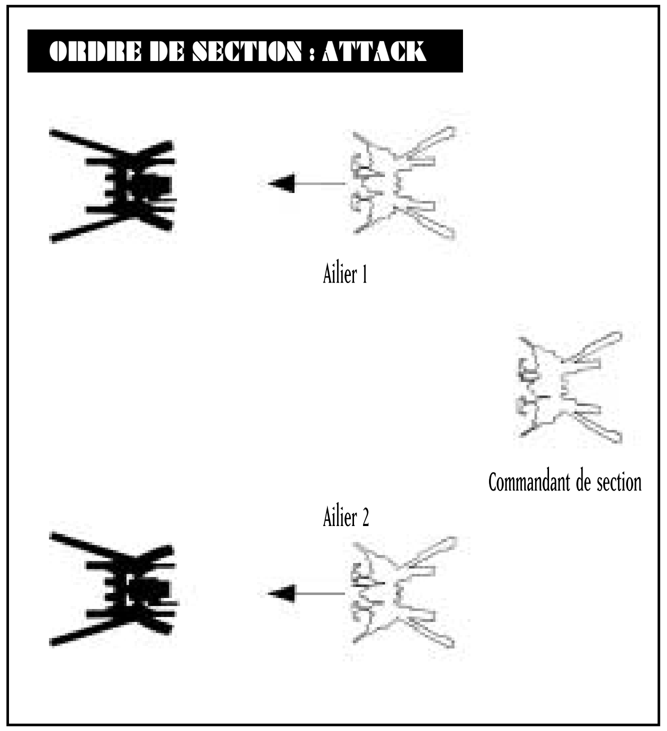
   C'est l'ordre d'attaquer l'objectif principal. Le commandant de section émet cet ordre si les circonstances l'exigent. La caractéristique la plus importante ici est de servir d'exemple pour les troupes, mais atteindre l'objectif est le but principal de la section tout entière. Dans les situations où l'on poursuit plusieurs cibles, cette commande facilite l'accomplissement de la mission.

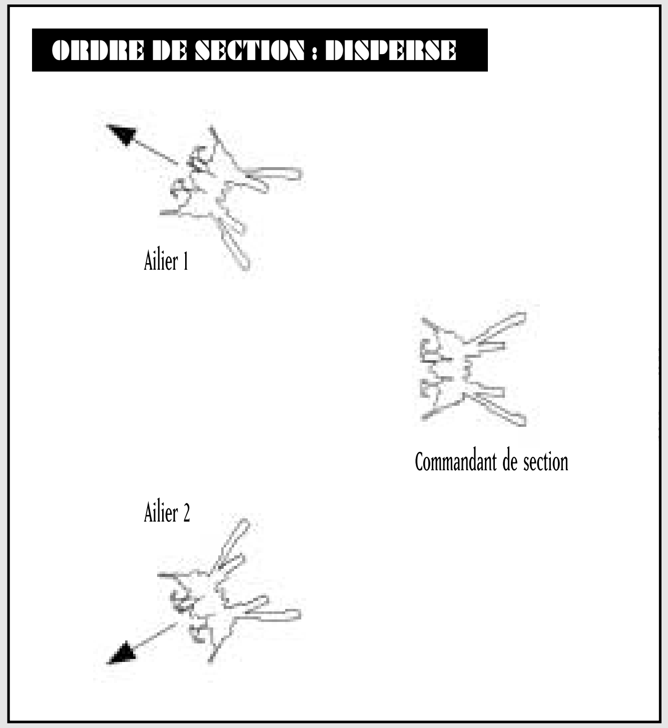
4. **Disperse**

   Dès que vous sentez l'ennemi se rapprocher, vous pouvez émettre un ordre de dispersion de vos troupes. Cet ordre peut être extrêmement utile lorsque la topographie du champ de bataille l'exige ou lorsque vous devez effectuer des recherches dans de vastes zones.

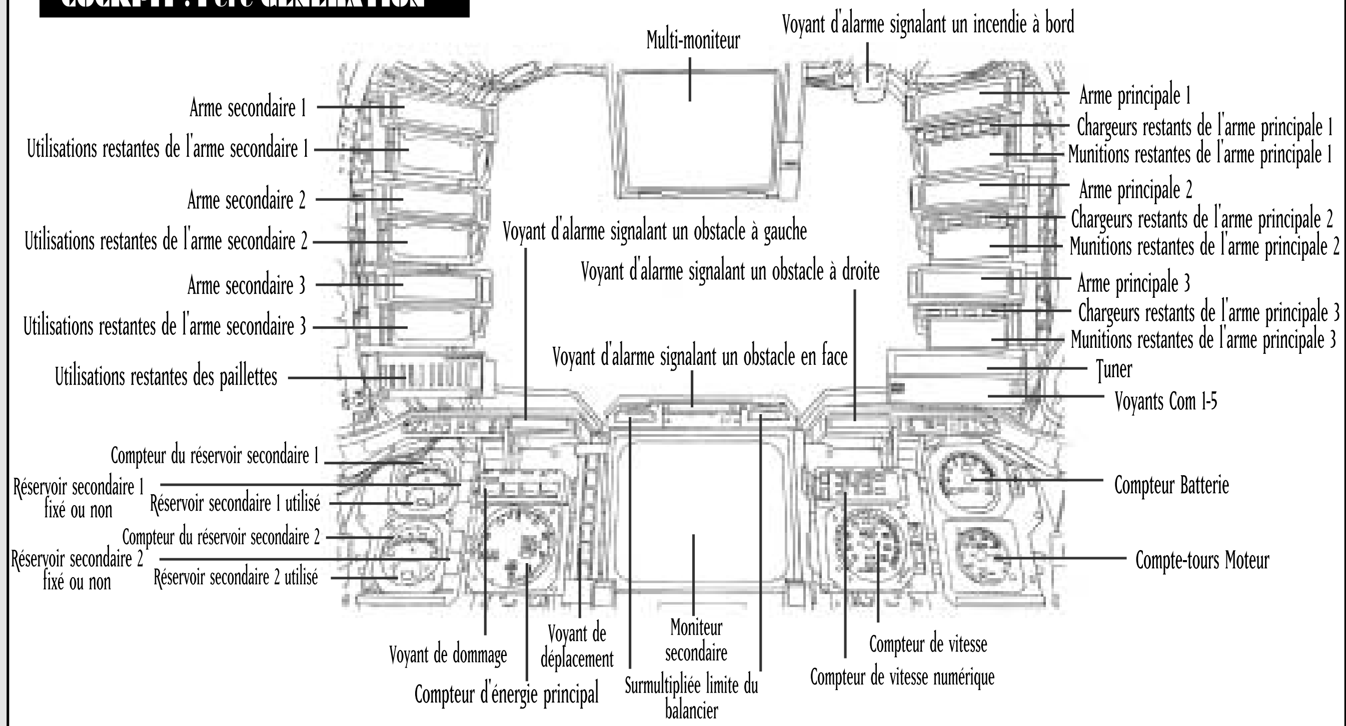




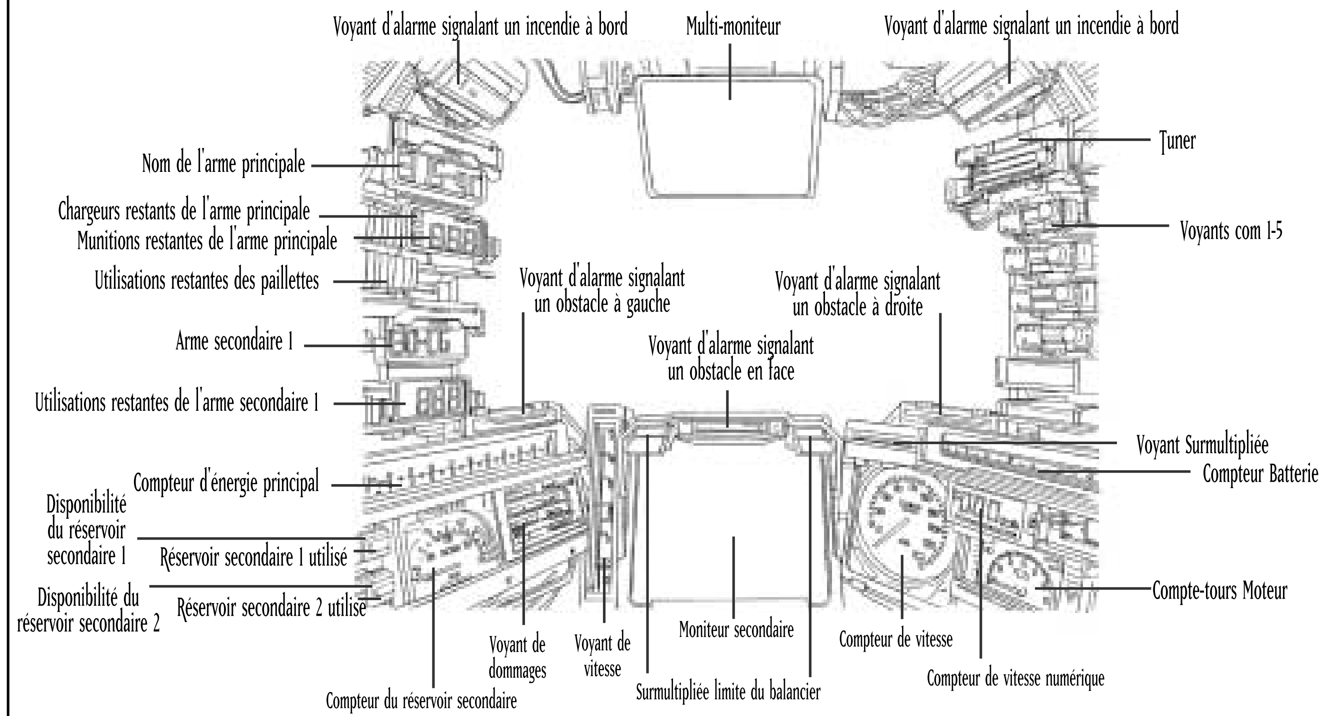




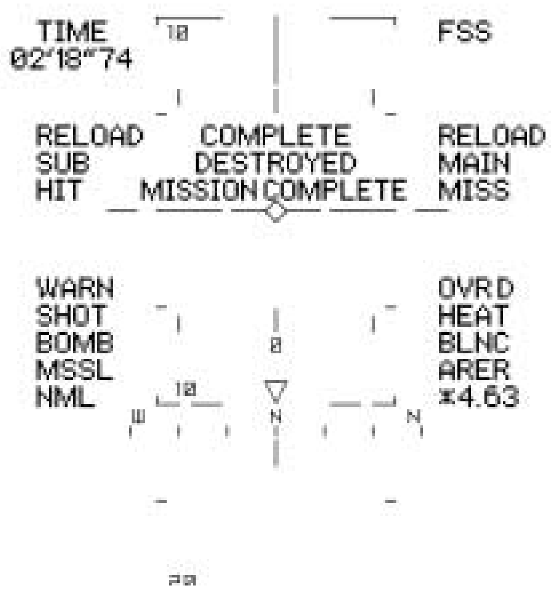
COCKPIT : 1 ère GÉNÉRATION



COCKPIT : 2 ème GÉNÉRATION

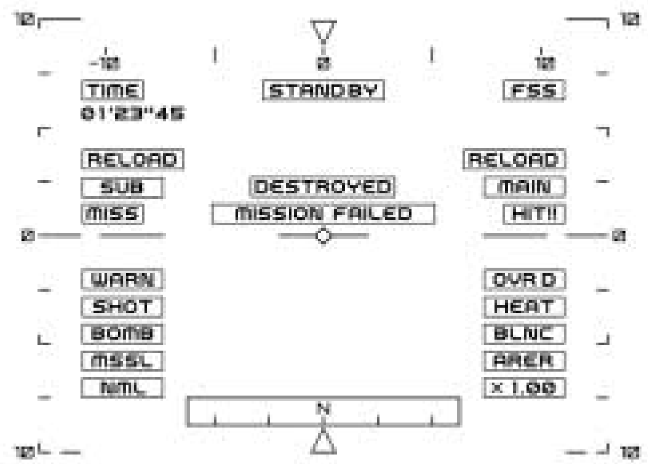


MONITEUR PRINCIPAL : 1 ère GÉNÉRATION



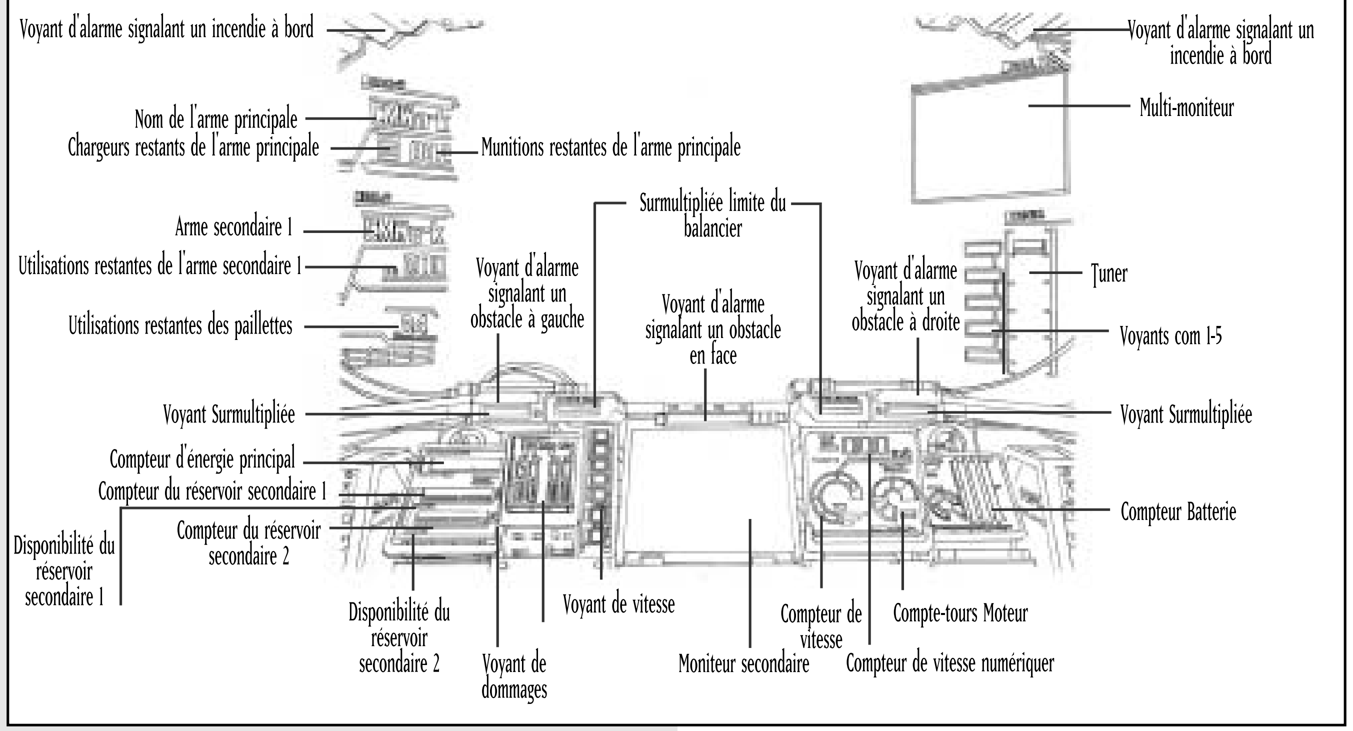
- DURÉE .... Durée restante
- FSS .... Indique que le système FSS fonctionne
- SUB .... Infos Arme secondaire
  - RELOAD – Vous êtes en cours de rechargement
  - HIT/MISS – Vous avez touché ou manqué avec votre arme secondaire
- SUPPLY INFO .... STAND BY – Préparation au ravitaillement
  - REFUEL – Ravitaillement
  - COMPLETE – Ravitaillement terminé
- DESTROYED .... Ennemi détruit
- MISSION COMPLETE .... Indique la pourcentage de réalisation de la mission
- MAIN .... Infos Arme principale
  - RELOAD – Vous êtes en cours de rechargement
  - HIT/MISS – Vous avez touché ou manqué avec votre arme principale
- WARN .... Vous avertit que l'ennemi est verrouillé sur votre VT
- SHOT .... Indique que l'ennemi a tiré une arme dépourvue de système de guidage sur vous
- BOMB .... Vous avertit que des bombes à trajectoire incurvée se dirigent vers vous
- MSSL .... Vous indique qu'un missile guidé se dirige vers vous
- NML .... Fonctionnement normal (sans surmultipliée)
- OVRD .... Vous êtes en vitesse surmultipliée
- HEAT .... Indique que la batterie a surchauffé
- BLNC .... Indique que le balancier atteint sa limite
- AREA .... Indique que vous quittez le champ de bataille désigné
- 4.63 .... Taux d'agrandissement de la caméra principale
- ANGLE DE DÉPRESSION/D'ÉLÉVATION .... Indique l'angle de la caméra
- COMPASS .... Indique la direction vers laquelle vous vous dirigez

MONITEUR PRINCIPAL : 2 ème GÉNÉRATION

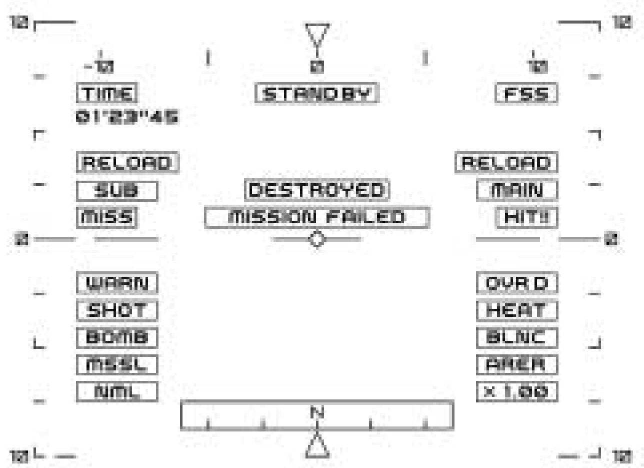


- DURÉE .... Durée restante
- FSS .... Indique que le système FSS fonctionne
- SUB .... Infos Arme secondaire
  - RELOAD – Vous êtes en cours de rechargement
  - HIT/MISS – Vous avez touché ou manqué avec votre arme secondaire
- INFOS RAVITAILLEMENT .... STAND BY – Préparation au ravitaillement
  - REFUEL – Ravitaillement
  - COMPLETE – Ravitaillement terminé
- DESTROYED .... Ennemi détruit
- MISSION COMPLETE .... Indique la pourcentage de réalisation de la mission
- MAIN .... Infos Arme principale
  - RELOAD – Vous êtes en cours de rechargement
  - HIT/MISS – Vous avez touché ou manqué avec votre arme principale
- WARN .... Vous avertit que l'ennemi est verrouillé sur votre VT
- SHOT .... Indique que l'ennemi a tiré une arme dépourvue de système de guidage sur vous
- BOMB .... Vous avertit que des bombes à trajectoire incurvée se dirigent vers vous
- MSSL .... Vous indique qu'un missile guidé se dirige vers vous
- NML .... Fonctionnement normal (sans surmultipliée)
- OVRD .... Vous êtes en vitesse surmultipliée
- HEAT .... Indique que la batterie a surchauffé
- BLNC .... Indique que le balancier atteint sa limite
- AREA .... Indique que vous quittez le champ de bataille désigné
- x 1.00 .... Taux d'agrandissement de la caméra principale
- ANGLE DE DÉPRESSION/D'ÉLÉVATION .... Indique l'angle de la caméra
- COMPASS .... Indique la direction vers laquelle vous vous dirigez

COCKPIT : 3 ème GÉNÉRATION



MONITEUR PRINCIPAL : 3 ème GÉNÉRATION



DURÉE .... Durée restante
FSS .... Indique que le système FSS fonctionne
SUB .... Infos Arme secondaire
RELOAD – Vous êtes en cours de rechargement
HIT/MISS – Vous avez touché ou manqué avec votre arme secondaire
INFOS RAVITAILLEMENT .... STAND BY – Préparation au ravitaillement
REFUEL – Ravitaillement
COMPLETE – Ravitaillement terminé
DESTROYED .... Ennemi détruit
MISSION COMPLETE .... Indique la pourcentage de réalisation de la mission
MAIN .... Infos Arme principale
RELOAD – Vous êtes en cours de rechargement
HIT/MISS – Vous avez touché ou manqué avec votre arme principale
WARN .... Vous avertit que l'ennemi est verrouillé sur votre VT
SHOT .... Indique que l'ennemi a tiré une arme dépourvue de système de guidage sur vous
BOMB .... Vous avertit que des bombes à trajectoire incurvée se dirigent vers vous
MSSL .... Vous indique qu'un missile guidé se dirige vers vous
NML .... Fonctionnement normal (sans surmultipliée)
OVRD .... Vous êtes en vitesse surmultipliée
HEAT .... Indique que la batterie a surchauffé
BLNC .... Indique que le balancier atteint sa limite
AREA .... Indique que vous quittez le champ de bataille désigné
x 1.00 .... Taux d'agrandissement de la caméra principale
ANGLE DE DÉPRESSION/D'ÉLÉVATION ... Indique l'angle de la caméra
COMPASS .... Indique la direction vers laquelle vous vous dirigez

GARANTIE LIMITÉE POUR VOTRE COPIE DU JEU XBOX (LE « JEU »)

Garantie. Microsoft Corporation (« Microsoft ») garantit que pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de première acquisition, le Jeu fonctionnera pour l'essentiel conformément au manuel qui l'accompagne. Cette garantie limitée ne sera pas applicable si le dysfonctionnement du Jeu résulte d'un accident, d'un usage ayant entraîné une détérioration, d'un virus ou d'une utilisation inappropriée. Microsoft ne fournit aucune autre garantie concernant ce Jeu.

Vos recours. Si, au cours de la période de quatre-vingt-dix (90) jours, vous découvrez que le Jeu couvert par cette garantie ne fonctionne pas correctement, retournez-le à votre détaillant accompagné d'une copie du justificatif d'achat initial. Le détaillant aura le choix (a) de réparer ou de remplacer le Jeu sans frais supplémentaire, ou (b) de vous rembourser le prix que vous avez payé pour le Jeu. Tout Jeu de remplacement sera garanti soit pour la période de garantie initiale restant à courir, soit pendant trente (30) jours à compter de la date de réception, la période la plus longue étant applicable. Dans la mesure où les dommages causés au Jeu résultent d'une négligence de votre part, la société Microsoft ne pourra en être tenue responsable.

Protection légale. Vous pouvez bénéficier, à l'encontre de votre détaillant, de tous les droits auxquels on ne peut déroger par contrat. Ces droits ne sont pas affectés par la présente garantie limitée de Microsoft.

SI VOUS N'AVEZ PAS ACQUIS LE JEU POUR VOTRE USAGE PERSONNEL (C'EST À DIRE, SI VOUS N'AVEZ PAS AGI EN TANT QUE CONSOMMATEUR)

Les conditions suivantes s'appliquent dans toute la mesure permise par la loi en vigueur.

Aucune autre garantie. Microsoft et ses fournisseurs excluent toute autre garantie, expresse ou implicite, relative au Jeu et au manuel qui l'accompagne.

Limitation de responsabilité. Ni Microsoft ni ses fournisseurs ne pourront être tenus responsables de tout dommage, quel qu'il soit, découlant ou lié, de quelque façon que ce soit, à l'utilisation ou à l'impossibilité d'utiliser le Jeu, même si Microsoft ou ses fournisseurs ont été avisés de la possibilité de tels dommages. Dans tous les cas, l'entière responsabilité de Microsoft et de ses fournisseurs est limitée au prix que vous avez effectivement payé pour le Jeu.

Vous pouvez adresser vos questions relatives à la garantie à votre détaillant ou à Microsoft à l'adresse suivante :

Microsoft Ireland Operations Limited
Sandyford Industrial Estate
Blackthorn Road
Dublin 18
Irlande

DEUTSCH

SPIELVORBEREITUNG

Vielen Dank, dass Sie STEEL BATTALION erworben haben. Lesen Sie bitte vor Spielbeginn alle Benutzerhandbücher sorgfältig durch. Nachdem Sie alle Benutzerhandbücher sorgfältig durchgelesen haben, bewahren Sie sie griffbereit auf, um in Zweifelsfällen nachsehen zu können.

WARNHINWEISE

- Bewahren Sie das Gerät und sämtliche Komponenten für Kinder unzugänglich auf.
- Öffnen Sie nicht das Gerät oder dazugehörige Komponenten.
- Das Gerät oder die dazugehörigen Komponenten dürfen nicht mit Wasser in Berührung kommen.
- Bewahren Sie das Gerät und die dazugehörigen Komponenten an einem trockenen, staubfreien Ort auf.
- Unterbrechen Sie sofort den Betrieb, falls Probleme auftreten.

SICHERHEITSINFORMATIONEN

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten "photosensitiven epileptischen Anfälle" während des Spielens von Videospielen hervorrufen kann.

Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen in der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen der Personen durch in der Nähe befindliche Objekte oder durch Hinfallen führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, **müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern**. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen.

Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch weitere Entfernung vom Fernsehgerät, Verwendung eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat anfordern, bevor Sie die Videospiele verwenden.

Weitere Gesundheits- und Sicherheitsinformationen

Das Xbox-Handbuch enthält wichtige Gesundheits- und Sicherheitsinformationen, die Sie vor der Verwendung der Software gelesen haben sollten.

So verhindern Sie Beschädigungen Ihres Fernsehgeräts

Das Spiel sollte nicht in Verbindung mit bestimmten Fernsehgeräten verwendet werden, insbesondere Typen mit Vorder- und Rückflächenprojektion können Schäden davontragen, wenn auf ihnen Videospiele (einschließlich Xbox-Spiele) gespielt werden. Es ist möglich, dass statische Bilder, die während des normalen Spielverlaufs angezeigt werden, in den Bildschirm "gebrannt" werden, wobei auf dem Bildschirm eine Art permanenter Schatten des statischen Bildes erscheint. Dieser kann sogar dann vorhanden sein, wenn das Videospiel nicht mehr gespielt wird. Ähnliche Beschädigungen können aus der Anzeige statischer Bilder entstehen, wenn das Videospiel vorübergehend unterbrochen wird (Pause). Lesen Sie im Benutzerhandbuch Ihres Fernsehgeräts nach, ob es für Videospiele geeignet ist. Falls Sie die benötigten Informationen darin nicht finden, wenden Sie sich an den Händler, bei dem Sie das Gerät erworben haben bzw. an den Hersteller.

INHALT

CONTROLLER-EINSTELLUNG

VORSICHTSMASSNAHMEN

- Schließen Sie nicht mehr als zwei **STEEL BATTALION**-Controller an eine Xbox an.
- Berühren Sie keinesfalls den Ziel- oder Auswahlhebel, wenn Sie den **STEEL BATTALION**-Controller anschließen oder das Gerät einschalten.
- Verwechseln Sie beim Zusammensetzen der **STEEL BATTALION**-Controllerteile nicht die linke und die rechte Einheit. Vergewissern Sie sich, dass die Teile richtig zusammengesetzt sind.
- Der **STEEL BATTALION**-Controller besteht aus kleinen Präzisionsteilen. Legen Sie keine schweren Gegenstände auf den Controller, und legen Sie ihn nicht auf einen instabilen Untergrund.
- Schalten Sie immer die Xbox-Konsole aus, bevor Sie den **STEEL BATTALION**-Controller entfernen.
- Achten Sie beim Reinigen des **STEEL BATTALION**-Controllers immer darauf, dass das Gerät vorher ausgeschaltet wurde. Reinigen Sie den Controller mit einem weichen, trockenen Tuch. Verwenden Sie kein Öl, da dies zum Verblassen oder zur Verformung des Geräts führen kann.
- Lassen Sie den **STEEL BATTALION**-Controller nicht fallen.
- Das Kabel darf nicht geknickt, mit Gewalt aus dem Gerät gezogen oder mit schweren Gegenständen belastet werden.
- Beim Entfernen des Kabels sollte darauf geachtet werden, dass die Stelle, an der der Controller an der Xbox-Konsole angeschlossen ist, beim Herausziehen des Kabels festgehalten wird.
- Bewahren Sie den **STEEL BATTALION**-Controller an einer Stelle auf, wo er vor extremer Wärme, Kälte oder Feuchtigkeit geschützt ist.
- Verwenden Sie den **STEEL BATTALION**-Controller nur zu dem dafür vorgesehenen Zweck.

PROBLEMBEHANDLUNG

Bevor Sie den **STEEL BATTALION**-Controller zur Reparatur bringen, gehen Sie bitte folgende Checkliste durch:

Der Controller reagiert nicht —

- Schließen Sie den Controller anleitungsgemäß von Neuem an, und starten Sie das Gerät neu.

Die LED-Anzeige des Zielhebels leuchtet nicht auf —

- Bringen Sie den Schalthebel in eine Stellung, in der die LED-Anzeige aufleuchtet. Wird der Hebel in einer Stellung gelassen, in der er über längere Zeit nicht aufleuchtet, könnte dies dazu führen, dass die LED-Anzeige nicht mehr aufleuchtet.

MONTAGE DER RECHTEN EINHEIT

Warnhinweis: Die linke und die rechte Einheit dürfen nicht verwechselt werden. Vergewissern Sie sich, dass sie richtig angeschlossen sind.

1. Schließen Sie die mittlere Einheit und die rechte Einheit an, indem Sie das Anschlusskabel in die Anschlussbuchsen beider Einheiten stecken.

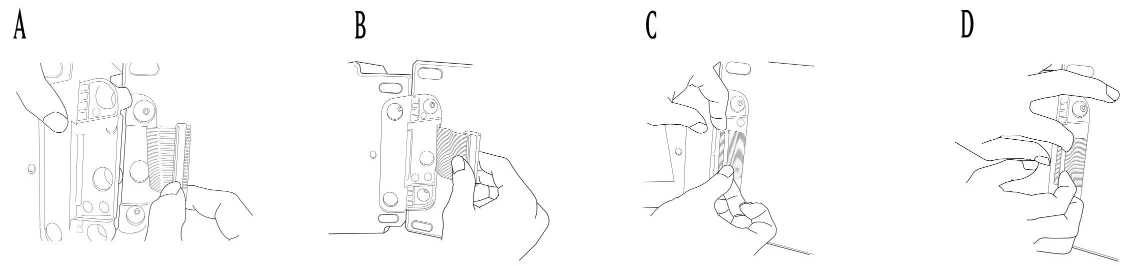
   ACHTUNG: Sie müssen das Kabelende in der richtigen Richtung in die mittlere Einheit stecken. Prüfen Sie erst, in welcher Richtung das Kabel an die Einheit angeschlossen werden muss.
2. Vergewissern Sie sich, dass die Anschlusskabelenden vollständig in den Buchsen stecken. Ist dies nicht der Fall, funktioniert der Controller unter Umständen nicht.
3. Stellen Sie sicher, dass das Kabel zwischen beiden Einheiten nicht eingeklemmt ist.

   WARNHINWEIS: Ein unvorsichtiges Herausziehen des Kabels kann dazu führen, dass die Kabeldrähte brechen und die Einheit damit nicht mehr funktionstüchtig ist.
4. Befestigen Sie die Steckerabdeckung sorgfältig. Auf der Rückseite jeder Steckerabdeckung steht ein kleines **R** oder **L.** Verwenden Sie die Abdeckung mit **R** für die rechte Einheit und die Abdeckung mit **L** für die linke Einheit.
5. Stecken Sie die Schrauben in die vier Löcher in der Steckerabdeckung. Verwenden Sie dazu den Inbusschlüssel auf der Unterseite der mittleren Einheit.
6. Ziehen Sie die Schrauben fest. Fertig.

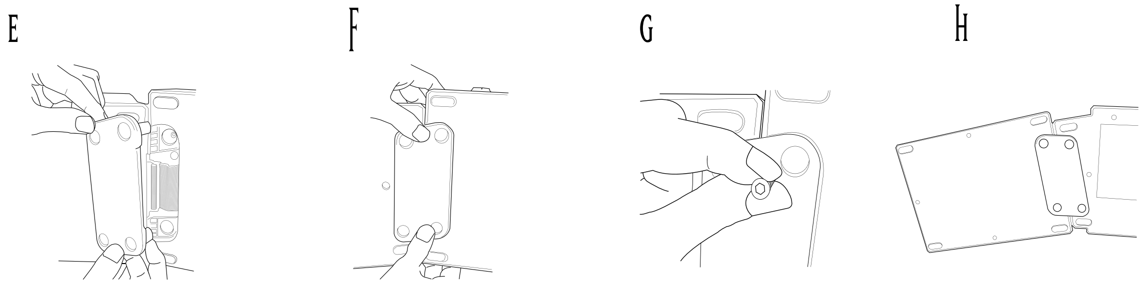
MONTAGE DER LINKEN EINHEIT

Gehen Sie zum Anschließen der linken Einheit wie bei der rechten Einheit (siehe oben) vor.

STEEL BATTALION-CONTROLLERMONTAGE



Schließen Sie die mittlere Einheit und die rechte Einheit an, indem Sie das Verbindungskabel in die Anschlussbuchsen beider Einheiten stecken.
Vergewissern Sie sich, dass das Anschlusskabel vollständig in beide Buchsen gesteckt wurde.



Befestigen Sie die Steckerabdeckung sorgfältig.
Stecken Sie die Schrauben in die vier Steckerlöcher in der Steckerabdeckung, und ziehen Sie sie fest.



FERTIG MONTIERTER STEEL BATTALION-CONTROLLER

ABSCHNITT 1. VT-KONZEPT UND SPEZIALPANZERDIVISION

1-1 VT-KONZEPT

Der VT (Vertical Tank) ist noch ganz neu und kam erst in den letzten acht Jahren als Waffe zum Einsatz. Aufgrund der enormen Leistungsfähigkeit des VT sind viele Militärs dazu übergegangen, ihn als Waffe einzusetzen.

Die Entwicklung militärischer Systeme stagniert. Im Zuge der Abrüstung wurden viele militärische Projekte auf Eis gelegt und unnötig große Armeen reduziert. Der VT mit seiner unglaublichen Feuerkraft in Kombination mit der Möglichkeit, von einer Person gelenkt zu werden, ersetzt bewaffnete Panzer und wird zweifellos zur wichtigsten Waffe der meisten Streitkräfte werden.

1-2 GRUNDLAGEN FÜR DEN MILITÄRISCHEN EINSATZ DES VT

Noch ist der VT heute nicht als militärische Standardwaffe im Einsatz. Er wurde erst zweimal zu experimentellen Zwecken in lokalen Konflikten eingesetzt. Der militärische Einsatz ist bis dato noch nicht vollständig dokumentiert. Bevor das gesamte Potential des VT genutzt werden kann, müssen alle Forschungsprojekte abgeschlossen sein. Das militärische Potential erhöht sich je nach Größe und Umfang zukünftiger Unruheherde. Der VT wird hauptsächlich als leistungsstarke Waffe mit enormer Feuerkraft zum Einsatz kommen und entwickelt bei Kampfeinsätzen sein unschlagbares Potential, wenn er in großer Stückzahl eingesetzt wird. In diesem Zusammenhang muss jedoch erwähnt werden, dass der VT, verglichen mit anderen Waffen oder Fahrzeugen, erst seit kurzem im Einsatz ist. Um das militärische Potential des VT aufrechtzuerhalten, sind Verstärkungstruppen absolut unerlässlich.

1-3 PFLICHTEN EINER SPEZIALPANZEREINHEIT

Die Panzereinheit, die den VT als militärische Waffe einsetzt, hat extrem wichtige Aufgaben zu erfüllen. In einem Kampf mit mobiler Infanterie obliegt der Panzereinheit die Vernichtung des Feindes, die Gefangennahme wichtiger Feinde, die Übernahme verschiedener feindlicher Lager und die Besetzung und Erhaltung feindlicher Gebiete. Der VT kommt dabei hauptsächlich als mobiler Angreifer von Platoons zum Einsatz, aber auch als einen Gegenangriff startende Verteidigungseinheit. Da Zeit und Topografie bei VT-Einsätzen keine Rolle spielen, dient er als wichtigste Waffe bei Angriffen auf Gebiete mit problematischer Topografie. Der Einsatz eines VT in Kombination mit mobilen Einheiten (Panzern) erhöht die Feuerkraft der gesamten Truppe. Manchmal wird der VT auch zusammen mit Luftstreitkräften oder Seestreitkräften eingesetzt, um strategisch wichtige Orte einzunehmen. Daneben dient er auch als strategische Waffe bei Angriffen hinter feindlichen Linien.

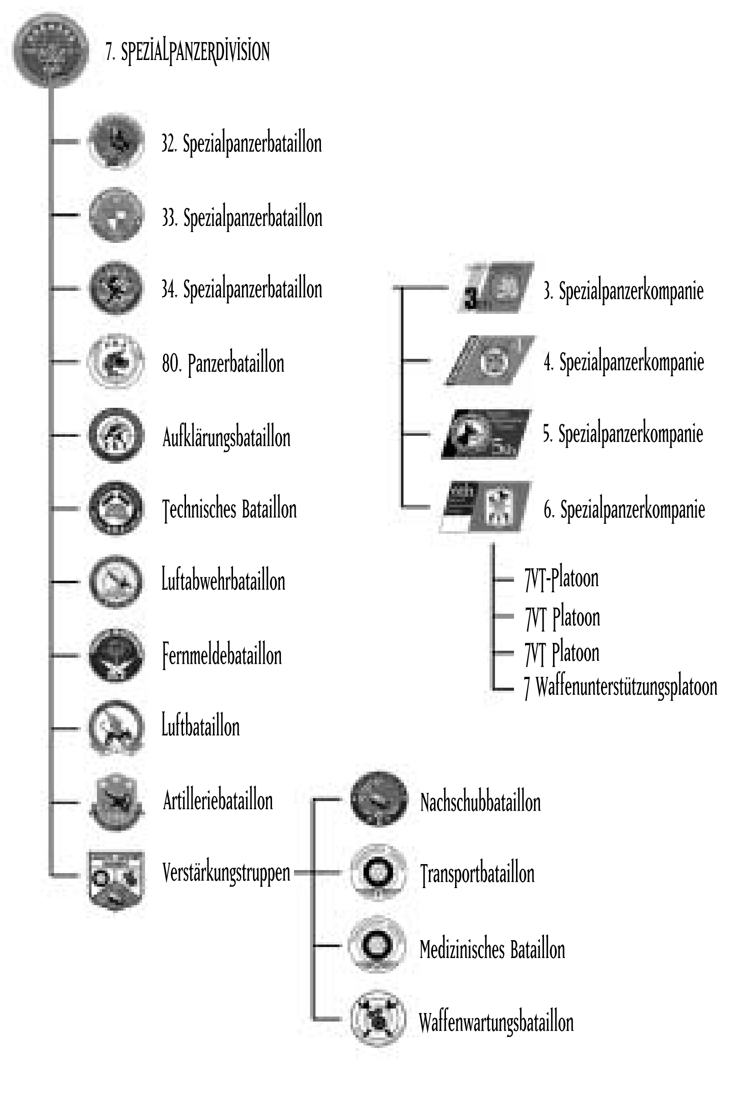
1-4 ZUSAMMENSETZUNG EINER SPEZIALPANZERDIVISION

Eine Panzerdivision besteht aus einem Kommandoaußenposten, drei VT-Bataillonen, einem Panzerbataillon, einem Artilleriebataillon, einem Aufklärungsbataillon, einem technischen Bataillon, einem Fernmeldebataillon, einem Luftabwehrbataillon, einem Luftbataillon und einem Verstärkungsbataillon (siehe Tabelle rechts). Die Verstärkungsdivision besteht aus einem Nachschubbataillon, einem Waffenwartungsbataillon, einem Transportbataillon und einem medizinischen Bataillon. Das VT-Bataillon besteht aus vier VT-Kompanien. In jeder Kompanie wiederum gibt es drei VT-Platoons und ein Waffenunterstützungsplatoon (mit drei Maschinen pro Platoon). Dem Waffenunterstützungsplatoon kommt nur eine unterstützende Rolle zu, d. h. es greift nie von allein an.

1-5 VT PLATOON-EINSATZ

Ein VT-Platoon besteht aus 3 Fahrern, die die kleinen, mittleren und schweren VT-Klassen lenken. Welcher VT-Typ gewählt wird, hängt von der Art der zugeteilten Mission ab. Bevor eine Mission beginnt, muss der Fahrer eine VT-Typenanfrage einreichen. Den VT-Transport und die Verteilung von Ausrüstung für das VT-Platoon übernimmt das VT-Ausrüstungsbataillon. Das Material wird bei den verschiedenen Kompanien angeliefert, die es dann wiederum zu den entsprechenden Verteilungspunkten transportieren. Es gibt drei VT-Mechaniker (einen leitenden Mechaniker und zwei weitere Mechaniker), die jedem VT zugeordnet sind. Diesem Team übersteht, je nach VT-Typ, ein Materialoffizier. Er hat die Kontrolle über die gesamte Ausrüstung. VT-Platoons sind auf regelmäßige Kompanietransporte angewiesen, um an ihr Gerät zu kommen, aber in Krisensituationen verlassen sie sich auf die Nachschubbataillone der Verstärkungsdivisionen. Auch das Waffenwartungsbataillon ist für größere Aufgaben wie den Komplettaustausch von Teilen zuständig.

ZUSAMMENSETZUNG EINER SPEZIALPANZERDIVISION



ABSCHNITT 2. VT-ZUSAMMENFASSUNG

2-1 VT-BASISTEILE

VTs bestehen hauptsächlich aus drei Haupteinheiten:

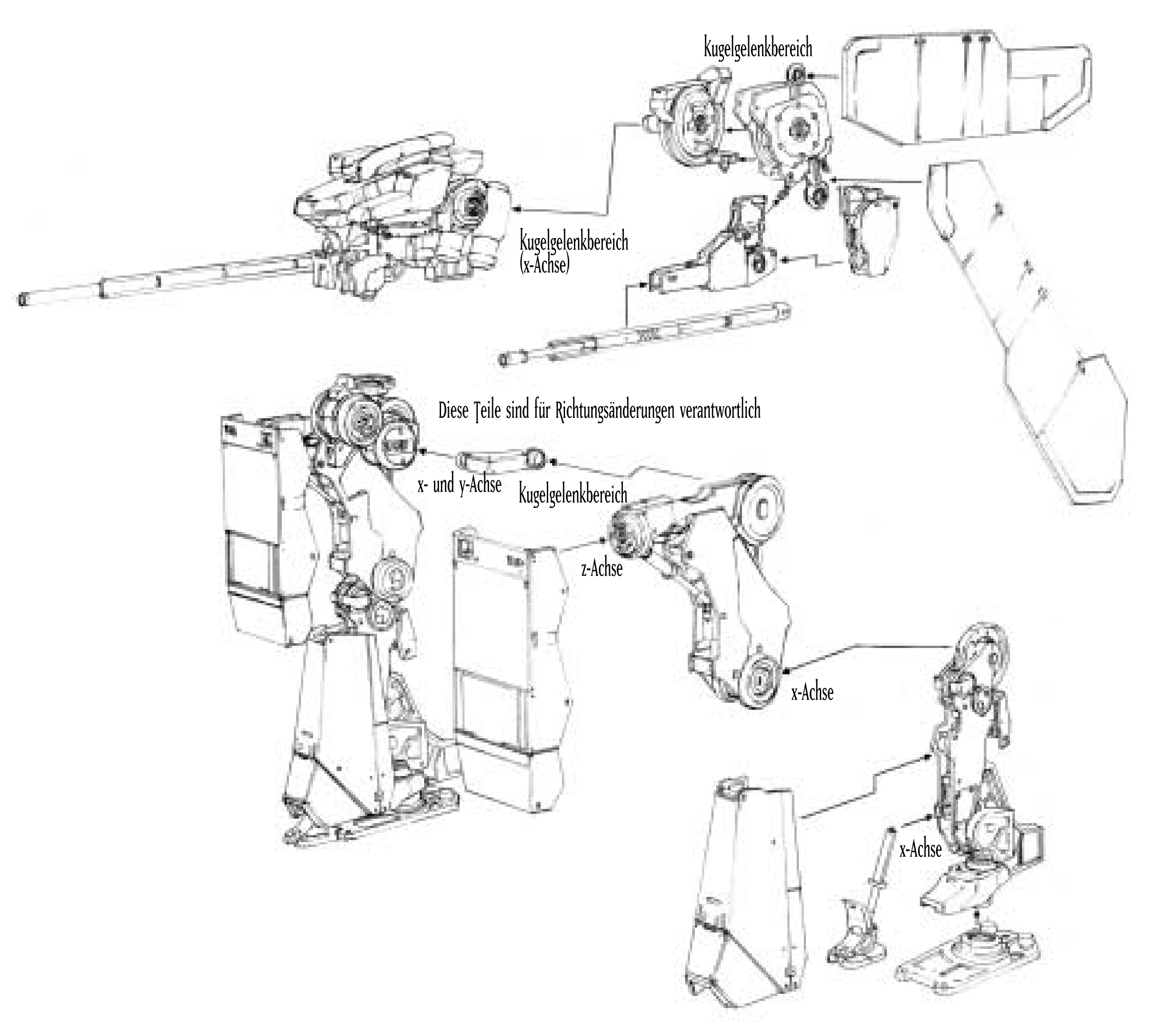
1. Rumpfeinheit
2. Beineinheit
3. Waffeneinheit

Manche Waffeneinheiten sind direkt an der Rumpfeinheit montiert, während andere auch unabhängig davon funktionieren.

2-2 VT-BETRIEBSSYSTEM

Der Betrieb des VT wird über ein Betriebssystem mit Namen COOS gesteuert. Es steuert den Stabilisator in der Beineinheit sowie das Zielsystem der verschiedenen Waffen. Selbst bei identischen VT-Typen setzen unterschiedliche geladene Betriebssysteme die Kampfleistung der Typen beträchtlich herab. Das COOS, das durch unzählige Experimente und im Kampfeinsatz erprobt wurde, gehört zu den bestgehüteten militärischen Geheimnissen. Fahrer müssen sich dessen bewusst sein. Wenn sie sich im Kampf ausstoßen müssen, muss der VT zerstört werden, damit diese Technologie nicht in die falschen Hände gelangt.

VT-STRUKTURDIAGRAMM



2-3 VT-TYPEN

Die VTs werden nach Gewicht in Typen eingeteilt. Es gibt leichte, mittelschwere und schwere Typen.

1. **Leichte VTs**

   Bei diesem Modell liegt das Hauptaugenmerk auf der Mobilität. Es wurde speziell für Einsätze entwickelt, bei denen Sie hinter einem flüchtenden Feind herjagen oder einen Angriff auf feindliche Basen wagen, deren Feuerkraft größtenteils nicht mehr vorhanden ist. Leichte VTs können auf dem Luftweg transportiert werden und wurden für das Absetzen an speziellen strategisch wichtigen Orten konzipiert. Sie können bei Luftangriffen auf Basen eine elementare Rolle spielen.

2. **Mittelschwere VTs**

   Der durchschnittliche mittelschwere VT-Typ dient als wichtigste Feuerwaffe in der Spezialpanzerdivision. Zu den Haupteigenschaften gehören seine Wendigkeit und schnellen Bewegungen bei kontinuierlich starker Feuerkraft und starker Panzerung. Von diesem Typus gibt es die meisten Modelle. Dieser VT bietet durch seine Bestückbarkeit mit Panzerungen und Waffen die vielfältigsten Einsatzmöglichkeiten.

3. **Schwere VTs**

   VTs mit schwerer Panzerung und großer Feuerkraft. Sie sind unbeweglicher als leichte oder mittelschwere VTs. Wegen ihrer enormen Feuerkraft und Panzerung werden diese VTs hauptsächlich zum Schutz von strategisch wichtigen Orten und Basen eingesetzt.

2-4 BEWEGUNG

Die durchschnittliche Geschwindigkeit dieses mittelschweren VT beträgt 100 Kilometer pro Stunde. VTs dieser Art können vom Hangar aus eine Entfernung von 205 Kilometer zurücklegen. Diese Basiswerte variieren in Abhängigkeit von der Wartung der Teile, der Topografie und den Fähigkeiten des Fahrers.

Der Stabilisator, der die Stabilität der Beineinheit steuert, hat Einfluss auf die Bewegungen des VT. Diese Fähigkeit wird in Punkten angegeben. Je höher die Punktzahl des Stabilisators, desto stabiler der VT.

2-5 KRAFTSTOFFTANK UND ERSATZTANKS

An der Rumpfeinheit ist ein fest montierter Kraftstofftank angebracht. Das Fassungsvermögen des Tanks ist abhängig von der Art des Tanks. Der M-7 Decider VT (wichtigster Panzer für die Pacific Rim Forces) besitzt ein Fassungsvermögen von 6000 Gallonen Kraftstoff, die für einen fünfminütigen Einsatz pro Tank reichen.

Manche VTs besitzten Ersatztanks, die einen längeren Einsatz ermöglichen. Die Anzahl von Ersatztanks eines VT hängt vom VT-Typ ab. Im Durchschnitt besitzt ein VT nur einen oder zwei Ersatztanks.

Ein Ersatztank besitzt ein Fassungsvermögen von 6000 Gallonen.

Durch Drücken der **Tank Detach-Taste** auf der Hauptkonsole können Sie Ersatzkraftstofftanks entfernen. Ihr VT wird dadurch schneller und mobiler. Ist einer Ihrer Ersatztanks leer, sollten Sie ihn schnell loswerden.

2-6 KRAFTSTOFFVERBRAUCH UND GESCHÄTZTE EINSATZDAUER

Sie können im Kampf verwendeten Kraftstoff nach Einreichung einer Nachschubanforderung nachtanken. Wenn Sie sich in einer Situation befinden, in der Sie nicht nachtanken können und Ihnen bald der Kraftstoff ausgeht, könnte es sein, dass Sie Ihren VT zurücklassen müssen.

Um solche Situationen zu vermeiden, können Sie dem Einsatzprotokoll, das dem Kampf vorausgeht, die geschätzte Einsatzdauer entnehmen. Überlegen Sie sich, wie viele Bewegungen Sie im Kampf ausführen müssen und entscheiden Sie dann, wie viele Ersatzkraftstofftanks Sie benötigen.

Der für den Kraftstoffverbrauch des VT günstigste Gang ist der dritte Gang. In diesem Gang lassen sich die Standardbewegungen und die Geschwindigkeiten des patrouillierenden VT am Besten steuern. Sie können aber auch die Einsatzdauer Ihres VT verlängern, indem Sie die Anzahl von Gleitschritten und anderen Bewegungen, die viel Kraftstoff schlucken, reduzieren.

2-7 SCHUTZPANZERUNG

Die Verteidigungskraft des VT wird auch als „Panzerungsgrad" bezeichnet. Ein Anzeiger auf der Bedientafel gibt vier verschiedene Panzerungsgrade an. Jedes Mal, wenn ein VT getroffen und beschädigt wurde, zeigt der Anzeiger einen niedrigeren Wert an. Mit abnehmendem Wert ist der Fahrer in Gefahr. Sinkt der Wert in einen gefährlich niedrigen Bereich ab, erhält der Fahrer eine Warnmeldung. Sie sollten sich jetzt aus dem Kampf zurückziehen oder sich so bald wie möglich aus dem Cockpit ausstoßen. (Näheres dazu finden Sie in den Abschnitten 4-19 bis 4-21). Sie können, abhängig vom Typ Ihres VT, die Panzerung Ihres VT verstärken.

2-8 HAUPTWAFFEN UND UNTERWAFFEN

VT-Waffen werden in Haupt- und Nebenkategorien eingeteilt. Diese unterscheiden sich von den Standardwaffen. Die Hauptwaffen sind normalerweise auf der Waffeneinheit des VT montiert, während die Unterwaffen irgendwo anders angebracht sind. Sie können den Waffentyp abhängig davon, wo die Waffe befestigt ist, festlegen. Waffen werden nicht nach Stärke eingeteilt.

2-9 MAXIMAL ZULÄSSIGES WAFFENGEWICHT

VT-Waffen sollten nur als Option betrachtet werden. Manche Waffen sind für jeden VT-Typ geeignet, andere wiederum unterscheiden sich dadurch voneinander, dass sie nur an einem bestimmten VT angebracht sind. Sie können sich drei Unterwaffen- und drei Hauptwaffentypen aussuchen. Das zulässige Waffengewicht hängt vom Typ des VT ab. Das maximal zulässige Waffengewicht (Gesamtgewicht der Waffen, die ein VT mit sich führen darf) wird angezeigt, um Ihnen die Auswahl zu erleichtern.

2-10 WAFFENARSENAL DES VT

270 mm GEWEHR

Diese Waffe feuert panzerbrechende Munition mit leicht gekrümmter Geschossflugbahn ab.

200 mm STURMGEWEHR

Obwohl die Reichweite dieses Gewehrs begrenzt ist, besitzt sein automatisches Selbstladesystem die allerbesten Schnellfeuereigenschaften.

270 mm STURMGEWEHR

Mit maximal fünf Schuss Schnellfeuermunition besitzt diese Waffe genug Zerstörungskraft, um als wichtigste VT-Abwehrwaffe zu dienen. Verglichen mit anderen Modellen dieser Generation ist die Reichweite jedoch relativ gering.

315 mm DOPPELLAUFGEWEHR

Diese Waffe feuert gleichzeitig zwei panzerbrechende Geschosse ab.

315 mm SCHNELLFEUERGEWEHR

Durch seine herausragende 3-Schuss-Feuerstoßfähigkeit bietet diese Waffe mehr Schnellfeuerleistung als ein normales Gewehr.

355 mm SCHNELLFEUERGEWEHR

Durch seine herausragende 3-Schuss-Feuerstoßfähigkeit bietet diese Waffe mehr Schnellfeuerleistung als ein normales Gewehr.

270 mm GEWEHR



320 mm SCHARFSCHÜTZENGEWEHR

Diese Waffe ist für Ziele in großer Entfernung geeignet. Sie besitzt eine größere Reichweite als ein normales Gewehr.

AK19-4A RÜCKSTOSSFREIES GEWEHR

Dieses Gewehr feuert hochexplosive Granaten ab. Es ist leicht, und seine Feuerkraft ist praktisch mit der eines Gewehrs vergleichbar. Aufgrund der langsamen Geschwindigkeit der Geschosse ist es für den Feind relativ einfach, dem Feuerhagel zu entgehen.

AK19-77 RÜCKSTOSSFREIES GEWEHR

Dieses Gewehr feuert hochexplosive Granaten mit Kontaktzündern ab. Die Munition explodiert und richtet selbst bei indirekten Treffern Schaden an.

315 mm FLINTE

Diese Waffe feuert APFSDS-Munition auf einer leicht gekrümmten Geschossflugbahn ab. Sie besitzt eine größere Reichweite als ein normales Gewehr.

355 mm FLINTE
Diese Waffe feuert APFSDS-Munition auf einer leicht gekrümmten Geschossflugbahn ab. Sie besitzt eine größere Reichweite als ein normales Gewehr.

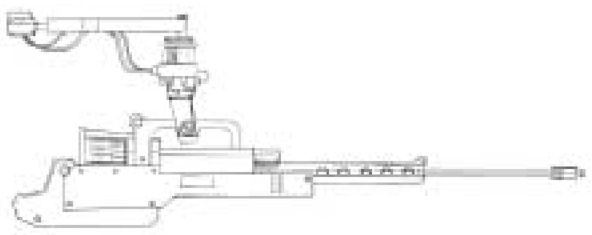
430 mm FLINTE
Diese Waffe ist die größte ihrer Art. Ihre Zerstörungskraft und Reichweite sind überaus zufriedenstellend.

67 mm KETTENGEWEHR
Diese Waffe hat Schnellfeuereigenschaften und feuert kleine panzerbrechende Munition ab. Da die Feuerkraft relativ gering ist, eignet sich diese Waffe nicht für einen Einsatz gegen VTs. Als Waffe gegen gepanzerte Fahrzeuge und Kampfhubschrauber ist sie jedoch bestens geeignet.

80 mm KETTENGEWEHR
Diese Waffe hat Schnellfeuereigenschaften und feuert kleine panzerbrechende Munition ab. Da die Feuerkraft relativ gering ist, eignet sich diese Waffe nicht für einen Einsatz gegen VTs. Als Waffe gegen gepanzerte Fahrzeuge und Kampfhubschrauber ist sie jedoch bestens geeignet.

100 mm KETTENGEWEHR
Diese Waffe hat Schnellfeuereigenschaften und feuert kleine panzerbrechende Munition ab. Da die Feuerkraft relativ gering ist, eignet sich diese Waffe nicht für einen Einsatz gegen VTs. Als Waffe gegen gepanzerte Fahrzeuge und Kampfhubschrauber ist sie jedoch bestens geeignet.

67 mm KETTENGEWEHR



120 mm SCHWERES MASCHINENGEWEHR
Diese Waffe ist noch zerstörerischer als das Kettengewehr. Obwohl sie schnellfeuerfähig ist, ist sie nicht so effizient wie eine VT-Abwehrwaffe. Im Kampf gegen mobile Unterstützungsgeschütze ist sie jedoch bestens geeignet.

140 mm SCHWERES MASCHINENGEWEHR
Diese Waffe ist noch zerstörerischer als das Kettengewehr. Obwohl es schnellfeuerfähig ist, ist es nicht so effizient wie eine VT-Abwehrwaffe. Im Kampf gegen mobile Unterstützungsgeschütze ist es jedoch bestens geeignet.

135 mm PITO - SCHWERES MASCHINENGEWEHR
Dieses schwere Maschinengewehr passt unter jede VT-Rumpfeinheit. Es ist leistungsfähiger als ein Kettengewehr und ist durch seine Schnellfeuereigenschaften als Sekundärarsenal hervorragend geeignet.

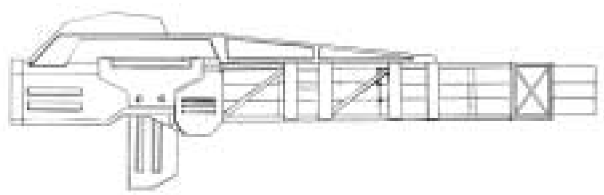
MK21 ANTI-BODEN-RAKETENGESCHÜTZ
Diese Waffe kann sechs mittelgroße Antibodenraketen gleichzeitig abfeuern.

MK34 ANTI-BODEN-RAKETENGESCHÜTZ
Diese Waffe kann vier mittelgroße Antibodenraketen gleichzeitig abfeuern und stellt für jeden VT eine lebensgefährliche Bedrohung dar.

120 mm MASCHINENGESCHÜTZ



MK21 ANTI-BODEN-RAKETENGESCHÜTZ



SQUALL - GELENKTER PANZERABWEHRMÖRSER
Hierbei handelt es such um die einzige VT-Abwehrwaffe mit Zielverfolgung, die ihre Geschosse im hohen Bogen abfeuern kann.

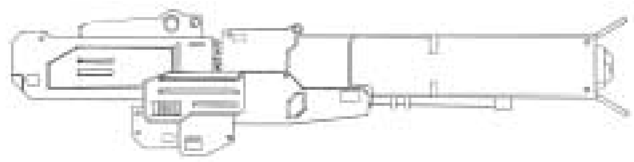
SCHIENENKANONE A
Das hier ist die neueste von PRF entwickelte Waffe. Durch elektromagnetische Beschleunigung feuert diese Waffe Projektile mit extrem hohen Geschwindigkeiten ab. Sie besitzt beispiellose Reichweite und Feuerkraft.

SCHIENENKANONE B
Eine auf Hai Shi Dao entwickelte Schienenkanone. Durch elektromagnetische Beschleunigung feuert diese Waffe Projektile mit extrem hohen Geschwindigkeiten ab. Sie besitzt beispiellose Reichweite und Feuerkraft.

HVM-RAKETENWERFER
Diese Waffe feuert strahlgetriebene, panzerbrechende Munition ab. Obwohl Reichweite und Feuerkraft dieser Waffe zur Besten ihrer Klasse gehören, besitzt sie kein Zielflugsystem.

225 mm HAUBITZE
Diese Waffe feuert Granaten mit stark gekrümmten Geschossflugbahnen ab. Obwohl die Waffe nicht allzu viel Zerstörung anrichtet, verursachen die Geschosse beim Aufprall dennoch Schäden in einem begrenzten Radius. In Gebieten mit einer großen Dichte an gepanzerten Fahrzeugen ist sie sehr wirksam.

SCHIENENKANONE



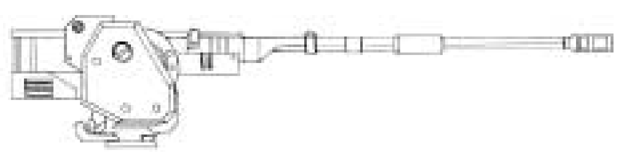
305 mm HAUBITZE
Diese Waffe feuert Granaten mit stark gekrümmten Geschossflugbahnen ab. Obwohl die Waffe nicht allzu viel Zerstörung anrichtet, verursachen die Geschosse beim Aufprall dennoch Schäden in einem begrenzten Radius. In Gebieten mit einer großen Dichte an gepanzerten Fahrzeugen ist sie sehr wirksam.

370 mm HAUBITZE
Diese Waffe feuert Granaten mit stark gekrümmten Geschossflugbahnen ab. Sie richtet beim Einschlag Schäden in einem festgelegten Radius an. Je nach Einsatzbereich ist sie sehr wirksam.

550 mm HAUBITZE
Diese Waffe feuert Granaten mit stark gekrümmten Geschossflugbahnen ab. Sie ist sehr zerstörerisch und kann enorme Schäden in einem festgelegten Radius anrichten.

8-SCHUSS ARTILLERIERAKETENSYSTEM MLRS
Dieses 8-Schuss-Artillerieraketensystem schießt große Raketen mit stark gekrümmten Geschossflugbahnen ab. Es richtet mit seinem beträchtlichen Wirkungsradius große Schäden an. Diese Waffe ist besonders dann sehr effizient, wenn es darum geht, ein großes Stück Land zu erobern.

370 mm HAUBITZE



12-SCHUSS ARTILLERIERAKETENSYSTEM MLRS

Dieses 12-Schuss-Artillerieraketensystem schießt große Raketen mit stark gekrümmten Geschlossflugbahnen ab. Es richtet mit seinem beträchtlichen Wirkungsradius große Schäden an. Diese Waffe ist besonders dann sehr effizient, wenn es darum geht, ein großes Stück Land zu erobern.

KOMPAKTER DOPPELRAKETENWERFER

Hierbei handelt es sich um einen kompakten Doppelraketenwerfer, der unter die Rumpfeinheit des VT passt.

KOMPAKTER DREIFACH-RAKETENWERFER

Hierbei handelt es sich um einen kompakten Dreifach-Raketenwerfer, der unter die Rumpfeinheit des VT passt.

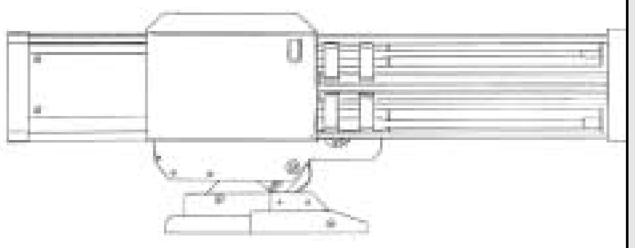
ASLAM (Advanced Stand-Off Land Attack Missile) GELENKTE PANZERABWEHRRAKETE

Eine infrarotgesteuerte Rakete, die keine Gnade kennt. Je nachdem, wie die Bewegungsmuster des VT programmiert sind, verbessert sich die Zielgenauigkeit, d. h. die Anzahl an direkten Treffern ist extrem hoch.

POZIT - GELENKTE PANZERABWEHRRAKETE

Eine infrarotgesteuerte Rakete, die keine Gnade kennt. Obwohl diese Rakete im Vergleich zu den ASLAM-Varianten unterlegen ist, wirkt diese Waffe dennoch punktgenau und zerstörerisch.

GELENKTE PANZERABWEHRRAKETE



KOMPAKTE DOPPELLENKRAKETE

Hierbei handelt es sich um einen kompakten Doppelraketenwerfer, der unter die Rumpfeinheit des VT passt. Trotz der geringen Leistungsfähigkeit dieser Waffe ist diese mit einem Zielerfassungssystem ausgerüstet.

AVTDV-LENKRAKETE

Hierbei handelt es sich um eine große Panzerabwehrrakete, die auch als „VT-Killer" bezeichnet wird. Diese Rakete ist wegen ihres ausgeklügelten Lenksystems, ihrer erheblichen Schussweite und ihrer zerstörerischen Wirkung die tödlichste von allen.

AL C205 PLASMAWERFER

Diese Waffe, die speziell für den Nahkampf mit VTs entwickelt wurde, ist sehr zerstörerisch und hat den Vorteil, dass sie einen Feind durch einen direkten Treffer auslöschen kann.

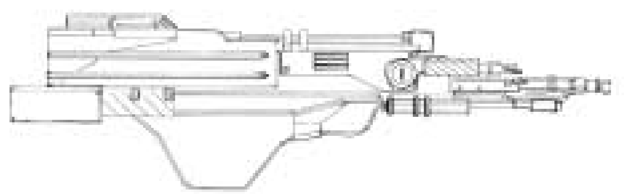
AL C22B PLASMAWERFER

Diese Waffe, die speziell für den Nahkampf mit VTs entwickelt wurde, ist sehr zerstörerisch und hat den Vorteil, dass sie einen Feind durch einen direkten Treffer auslöschen kann.

NAPALM

Napalmgeschosse lassen sich in jeden kompakten Raketenwerfer integrieren, der unter die VT-Rumpfeinheit passt. Napalm ist für den Einsatz gegen feindliche Bodentruppen sehr gut geeignet, weil es ein festgelegtes Gebiet im Handumdrehen in Flammen aufgehen lassen kann. Bekommt ein VT einen direkten Napalmtreffer ab, geht er sofort in Flammen auf.

AL C205 PLASMAWERFER



FLAMMENWERFER

Diese Waffe ist für den Nahkampf gedacht und lässt sich unter der Rumpfeinheit des VT anbringen. Wird ein VT direkt von dieser Waffe getroffen, explodiert er und geht in Flammen auf.

STUN ROD

Diese Waffe, die speziell für den Nahkampf mit einem VT entwickelt wurde, setzt mit ihren starken Stromstößen den VT vorübergehend außer Gefecht.

ABRISSAUSLEGER

Dieser große Abrissausleger wird nachträglich für Nahkampfzwecke am VT angebracht. Dabei handelt es sich um die zerstörerischste Nahkampfwaffe.

ZEITGEZÜNDETE GRANATE

Diese Granate wurde hauptsächlich für Nahkampfeinsätze konzipiert. Wegen ihres Kontaktzünders im Inneren detoniert die Granate und richtet sogar dann großen Schaden an, wenn das Ziel gar nicht direkt getroffen wurde.

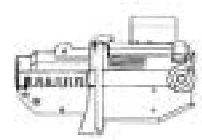
ZEITGEZÜNDETE GRANATE, KAPAZITÄT DREI SCHUSS

Diese Granate wurde hauptsächlich für Nahkampfeinsätze konzipiert. Wegen ihres Kontaktzünders im Inneren detoniert die Granate und richtet sogar dann großen Schaden an, wenn das Ziel gar nicht direkt getroffen wurde.

NEBELWERFER

Diese Waffe feuert vier Schuss Nebelgranaten ab. Einziges Ziel dabei ist, so dichten Nebel zu bilden, dass die schlechte Sicht des Feindes einen Angriff verhindert.

ZEITGEZÜNDETE GRANATE



PANZERABWEHR-MINENWERFER

Diese Waffe kann drei Panzerabwehrminen gleichzeitig abschießen.

TREIBSTOFFTANK

Hierbei handelt es sich um einen Kraftstofftank für den VT. Ist er leer, lässt er sich entfernen, um Ihr Gewicht zu reduzieren.

ZUSÄTZLICHE PANZERUNG

Zusätzliche Panzerung erhöht die Lebensdauer des VT. Außerdem kann der Fahrer dadurch im Waffenbehälter mitgeführte Lenkraketen einsetzen. Drücken Sie im Kampfeinsatz F1, um sie abzuschießen.

ERSATZNACHSCHUB

Zum Ersatznachschub gehören Munition und Kraftstoff. Eine Fuhre Ersatznachschub wird auf Anfrage von einem Versorgungshubschrauber angeliefert.

BOOM BOX

Dieser antike Kassettenrekorder wurde im Lager der Trainingseinrichtung entdeckt. Hängen Sie ihn sich in das Cockpit, um sich während des Kampfes ein paar Lieder anzuhören.

2-11 Zielausrichtung von Waffen mit gekrümmten Geschossflugbahnen auf der Kriegskarte

Sie sollten Ihr Ziel erst anpeilen, wenn Sie eine Waffe mit gekrümmten Geschossflugbahnen einsetzen. Wenn Sie sich für eine Waffe mit gekrümmter Geschossflugbahn entschieden haben, werden Ziel, Schussrichtung und Auftreffpunkt des Geschosses als weiße Linie auf der Kriegskarte dargestellt. Sie können diese Informationen nutzen, um den Feind selbst dann zu treffen, wenn Sie ihn nicht anvisiert haben.

2-12 Kurzzünder

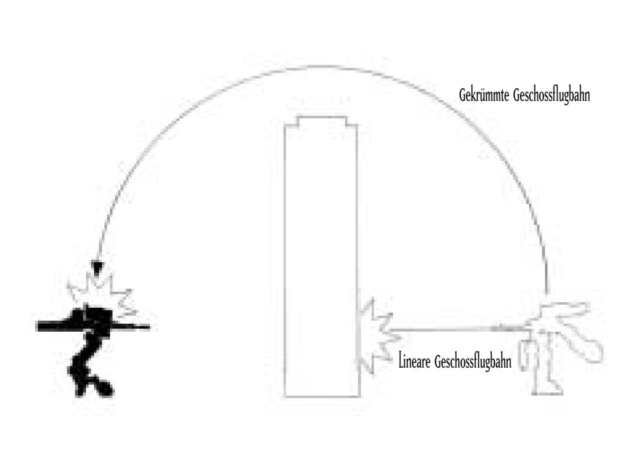
Bei der Munition für rückschlagfreie Ak19-77-Geschütze und bei Kurzstreckengranaten wurde ein Kurzzünder integriert (normalerweise wird bei der konventionellen Artillerie ein Kontaktzünder eingesetzt). Kurzzünder machen sich den Magnetismus zunutze, um das Ziel zu finden, und explodieren, sobald sie eine voreingestellte Entfernung erreicht haben. Dadurch erübrigt sich ein direkter Treffer, um das Ziel zu zerstören. Im Kampfgeschehen, an dem schnelle, mobile VTs beteiligt sind, spielen diese Kurzzünder eine wichtige Rolle wenn es darum geht, den Gegner außer Gefecht zu setzen.

2-13 Verteidigung mithilfe von Düppeln

Um ein Radar vor feindlichen Raketen zu schützen, wurde derVT mit einem sogenannten Düppel versehen. Die Düppel explodieren in vier verschiedene Richtungen, nachdem der VT mit einer Rakete beschossen wurde. Aluminiumstreifen explodieren in der Luft, die Lenkrakete nimmt Kurs auf die Düppel und wird so abgelenkt, dass sie ihr eigentliches Ziel verfehlt.

Wenn Sie nach der Aktivierung der Düppel einen Schritt zur Seite machen, können Sie der Rakete noch besser ausweichen.

GEKRÜMMTE GESCHOSSFLUGBAHNEN IM VERGLEICH ZU LINEAREN GESCHOSSFLUGBAHNEN



Abschnitt 3. Sonderfunktionen durch COOS der 2. Generation

3-1 Zusätze für COOS der 2. Generation

Vor kurzem wurde COOS, das alle Bewegungen des VT lenkt, zu einem System der 2. Generation aufgerüstet. Dies hat zu einer Verbesserung der Funktionalitäten des VT geführt. Zusätzlich zu der erhöhten Prozessorleistung steuert COOS jetzt auch neue Panzerabwehr-Lenkwaffen und ein zielabschätzendes Feuersystem FSS. Diese neuen Zusatzfähigkeiten verleihen dem VT noch mehr zerstörerische Kraft. Weiter unten finden Sie eine Aufstellung vieler Funktionen des COOS der 2. Generation.

3-2 FSS-Funktion (Zielabschätzendes Feuersystem)

Das FSS analysiert die Bewegungsmuster des VT, die Entfernung, die das Geschoss zurücklegt und wie lange es in der Luft sein wird. Danach wird der Zielsucher automatisch auf den nächsten wahrscheinlichen Aufenthaltsort des Feindes ausgerichtet. Durch Drücken der **FSS-Taste** kann der FSS-Zielmodus in den normalen „Linearmodus" umgeschaltet werden. Nähere Informationen zum FSS-System können Sie Abschnitt 5-4 entnehmen.

3-3 Overdrive-Funktion

Diese Funktion dient dazu, dem VT für eine begrenzte Dauer eine erhöhte Geschwindigkeit zu verleihen. Sie deaktiviert den Drehzahlbegrenzer, der die verschiedenen Gelenke vor Verschleiß schützt. Weitere Informationen zur Overdrive-Funktion können Sie Abschnitt 4-6 entnehmen.

3-4 Tarnfunktion

Die in den VT integrierte Tarnfunktion verhindert die Erkennung durch Radar. Erreicht wird dies durch einen Radarstrahlen reflektierenden Anstrich, verbesserte Leitungen für die Gasentweichung und eine dynamischere Ausgestaltung des Rumpfes.

3-5 Lenkwaffen

Zu den größten Errungenschaften des COOS der 2. Generation gehört der verbesserte Einsatz von Lenkwaffen. Integriert wurden zusätzlich zum bereits existierenden Laser Active Guidance System (Laser-Lenksystem) neue Lenkraketen zur Panzerabwehr. Dieses System analysiert die Bewegungsmuster des VT und berechnet den nächsten Aufenthaltsort des Feindes unter Zuhilfenahme des FSS-Systems in Echtzeit. Dies erhöht die Treffergenauigkeit. Es wird damit gerechnet, dass sich das neue System bei der Panzerabwehr als äußerst effizient herausstellt.

Abschnitt 4. VT-Steuerungen

4-1 Startsequenz

Wenn Sie zum ersten Mal in einen VT steigen, um in den Kampf zu ziehen, ist die Batterie voll aufgeladen und der Kraftstofftank gefüllt. Außerdem sind alle Waffen voll einsatzbereit. Die VT-Startsequenz ist unten aufgeführt.

1. **Schließen Sie die Cockpitluke**

   Drücken Sie die **Cockpit Hatch-Taste** (Cockpitlukentaste) auf der rechten Seite. Überprüfen Sie, ob die Cockpitluke geöffnet oder geschlossen ist.

2. **Drücken Sie die Ignition-Taste (Zündtaste).**

   Drücken Sie die **Ignition-Taste** (Zündtaste) direkt unter der **Cockpit Hatch-Taste** (Cockpitlukentaste). Der Motor startet. Der Generator erzeugt nun Energie, die das Cockpit mit Strom versorgt. Das Betriebssystem des VT wird aktiviert und ein einfacher Funktionscheck wird automatisch auf dem Bildschirm angezeigt, bevor der Startbildschirm mit allen Funktionen erscheint.

3. **Startfunktionen**

   Nachdem der Funktionscheck angezeigt wurde, müssen Sie jede einzelne der folgenden Funktionen aktivieren und dabei prüfen, ob sie funktionstüchtig ist. Gehen Sie die Funktionen der Reihe nach durch, indem Sie sie mit dem Zeigefinger aktivieren.

   - **Oxygen Supply System (OSS) (Sauerstoffversorgungssystem)** — Versorgt den Innenraum des Cockpits mit Sauerstoff zum Atmen.
   - **Filter Control System (FCS) (Filtersteuerungssystem) —** Kipphebelschalter, der das System für die Ableitung heißer Gase steuert. Leitet das heiße Gas ab und stabilisiert den Motor.
   - **VT-Location Measurement (VT-Orientierungssystem) —** Einheiten-Lokalisierungssystem. Eine Funktion zur automatischen Darstellung Ihres VT auf der Kriegskarte.
   - **Buffer Material (Puffermaterial) —** Ein System, das ein Schutzmaterial um das Cockpit herum absondert, um es vor Angriffen zu schützen. Es ummantelt das Cockpit und den Brustbereich des VT mit einem schützenden Hartgel.
   - **Fuel Flow Rate (Kraftstoffdurchlassrate) —** Ein System, das den Kraftstoffdurchlass reguliert. Es steuert den Kraftstoffdurchlass und zerstäubt die richtige Menge Kraftstoff je nach aktuellem Motorzustand.

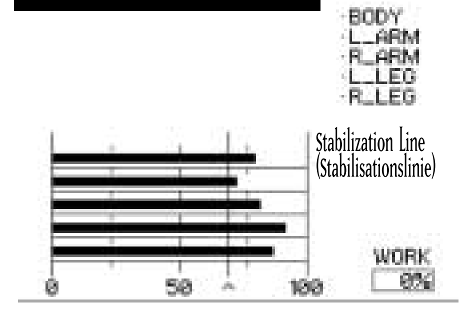
4. **Drücken Sie die Start-Taste**

   Sobald Sie die Startsequenz initiiert haben, erscheint ein Bild der äußeren Umgebung. Danach gelangt über ein Stellglied Energie in die verschiedenen Gelenke des VT. Sobald die verschiedenen Systeme stabil laufen, drücken Sie die **Start-Taste**. Nachdem Sie die verschiedenen Funktionen beendet haben, müsste ihr VT in den Startmodus umschalten, damit Sie ihn lenken können.

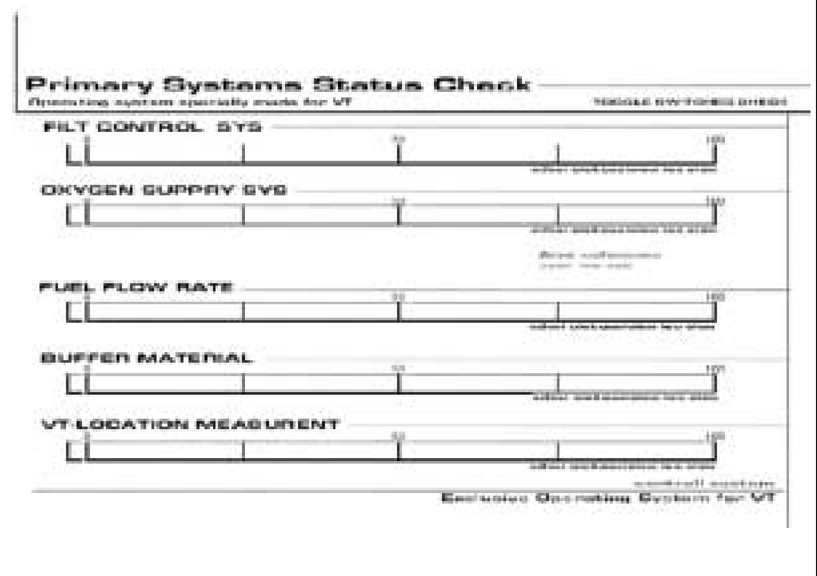
4-2 Anhalten des VT während des Starts

Das Drücken der **Start-Taste** vor dem Übergang der Systeme in den stabilen Betrieb hat zur Folge, dass mehrere Gelenkteile nicht einrasten. Brechen Sie die Startsequenz ab und halten Sie den VT an. Dies schützt den VT vor Schäden durch Überbeanspruchung. Wenn Sie den VT während des Starts anhalten, entspannen Sie sich und warten Sie, bis die verschiedenen Systeme wieder hochgefahren wurden. Danach können Sie versuchen, Ihren VT neu zu starten, indem Sie die **Start-Taste** drücken.

START-BILDSCHIRM



PRIMARY SYSTEMS STATUS CHECK (PRIMÄRER SYSTEMSTATUSCHECK)



BASISSTEUERUNGEN

4-3 BEWEGEN UND ANHALTEN

Bewegen und Anhalten gehören zu den beiden wichtigsten Grundbewegungen des VT. Wenn Sie auf das **Gaspedal** drücken, erhöht sich die Umdrehungszahl des Motors und der VT bewegt sich vorwärts. Sie können den **Schalthebel** auch in den Rückwärtsgang legen, um rückwärts zu gehen. Sie halten den VT an, indem Sie Ihren Fuß vom **Gaspedal** nehmen und das **Bremspedal** drücken. Wenn Sie mit zu hoher Geschwindigkeit in steile Kurven gehen, könnte es sein, dass Ihr VT umkippt, also Vorsicht!

4-4 BESCHLEUNIGEN UND BREMSEN

Wie stark Sie beschleunigen oder bremsen hängt davon ab, wie fest Sie das **Gaspedal** drücken. Das Bremsen erfolgt durch Drücken des **Bremspedals** oder durch Herunterschalten in einen niedrigeren Gang. Im Leerlauf erreicht Ihr VT 0 km/Std. Je höher Sie schalten, desto schneller können Sie fahren, aber desto weniger Drehmoment wird erzeugt. Dort, wo die Geschwindigkeit nicht gleichmäßig zunimmt, empfiehlt es sich herunterzuschalten, um Kraftstoff zu sparen. Wenn Sie den **Schalthebel** in den Rückwärtsgang schalten, bewegt sich der VT rückwärts.

4-5 DREHUNG

Die Drehung des VT erfolgt durch **Drücken des linken Drehhebels** 🡐 oder 🡒. Die Drehgeschwindigkeit nimmt in Abhängigkeit vom Druck, der auf den Drehstick gleich in welche Richtung ausgeübt wird, zu. Kann der Stabilisator das Gleichgewicht des VT nicht halten, kippt der VT um, also Vorsicht.

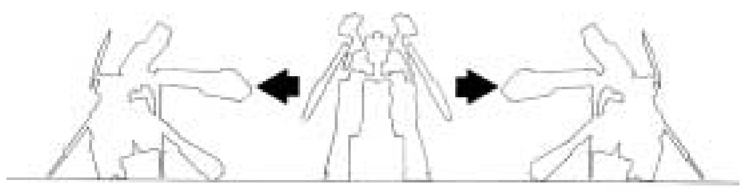
4-6 OVERDRIVE

Diese Funktion wurde auf Anfrage vieler talentierter Fahrer entwickelt. Sie deaktiviert den Drehzahlbegrenzer, der die verschiedenen Gelenke vor Verschleiß schützt und eine Verlangsamung zur Folge hat. Dieser Begrenzer wird deaktiviert, sobald Sie die **Overdrive-Taste** drücken. Ausgeschaltet wird die Deaktivierung durch erneutes Drücken der **Overdrive-Taste**. Befindet sich der VT im Overdrive-Modus, verbraucht er im Gegensatz zum Normalbetrieb drei Mal so viel Kraftstoff, also gehen Sie mit dieser Funktion sorgsam um.

4-7 GLEITSCHRITTFUNKTION

Hierbei handelt es sich um eine für den VT typische Art, Feuersalven auszuweichen. Zwischen einem VT und einem gewöhnlichen Panzer besteht ein großer Unterschied. Sie können mithilfe des Betriebssystems blitzschnell nach rechts oder links ausweichen. Sie können diese Funktion aber auch dazu nutzen, das Gleichgewicht wiederzufinden, wenn Ihr VT kurz davor ist umzukippen. Der Gleitschritt ist eine schnelle Bewegung in eine von vier Richtungen unter Verwendung von vorprogrammierten Pfaden. Ausgeführt wird er als Kombination aus Beschleunigung und Stabilisatoreinsatz. Der Stabilisator verstärkt die Gelenke/Bereiche, die am meisten von Verschleiß betroffen sind. Der Gleitschritt wird ausgeführt, wenn Sie gleichzeitig den **Rotation Lever (Drehhebel)** 🡐 oder 🡒 drücken und dabei das **Gleitschrittpedal** gedrückt halten. Der Gleitschritt ist hervorragend geeignet, um feindlichen Angriffen auszuweichen. Eine andere Bewegung kann ausgeführt werden, wenn Sie den **Rotation Lever (Drehhebel)** im Leerlauf lassen und das **Gleitschrittpedal** drücken. Dadurch macht Ihr VT einen Satz nach vorne. Befindet sich der Drehhebel in Rückwärtsstellung, macht der VT einen Satz nach hinten.

GLEITSCHRITTFUNKTION



4-8 GLEITSCHRITT-FUNKTIONSEINSCHRÄNKUNGEN

Ein Gleitschritt stellt eine große Belastung für die Gelenkbereiche des VT dar. Um Verschleiß zu reduzieren, wird über das Stellglied eine große Menge Energie verbraucht. Energie aus dem Generator wird in die Hauptbatterie zurück gespeist. Ein Gleitschritt setzt jedoch die Batterieleistung erheblich herab. Wenn nicht mehr genug Leistung zur Verfügung steht, wird der Gleitschritt automatisch deaktiviert. Ist die Batterieleistung niedrig, leuchtet ein Überhitzungswarnlicht auf. Leuchtet dieses Warnlicht auf, darf kein Gleitschritt ausgeführt werden.

4-9 GLEITSCHRITT-KIPPSTABILISATOR

Immer wenn die Bewegung des VT die Grenzen des Stabilisators überschreitet, besteht die Gefahr, dass der VT nach vorne überkippt. Ein Überkippen erfolgt bei rücksichtslosen Einsätzen oder schnellen Drehungen bei hoher Geschwindigkeit. Es kann aber auch dann vorkommen, wenn Sie vom Feind getroffen wurden. Wenn die Gefahr des Umkippens besteht, drücken Sie das **Gleitschrittpedal**, um den VT ins Gleichgewicht zu bringen. Ist die Batterieleistung des VT schwach, ist dieses Manöver blockiert. Sollte es doch mal vorkommen, dass Sie umkippen, lassen Sie das **Gaspedal** los und drücken Sie es erneut, um Ihren VT wieder in eine aufrechte Position zu bringen.

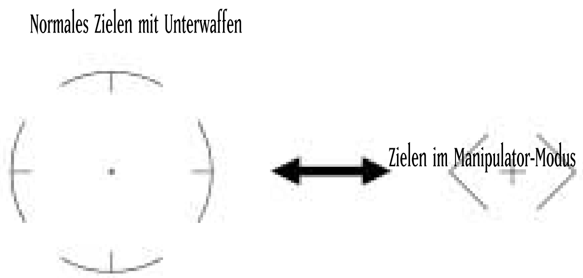
4-10 ABSCHALTFUNKTION

In Fällen, in denen Sie so schwer getroffen wurden, dass Ihre Schadenskapazitätsgrenze erreicht wurde, fährt Ihr VT den Betrieb automatisch herunter, um die diversen Gelenkbereiche vor weiteren Schäden zu schützen. Tritt dieser Fall ein, werden alle Sperren entriegelt, und der VT kommt zum Stehen. Sie müssen dann schnell die Startsequenz durchlaufen, um den VT wieder hochzufahren.

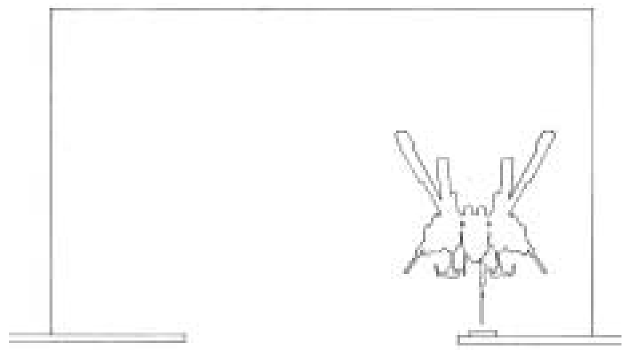
4-11 MANIPULATOR-STEUERUNGEN

Ein Manipulator im VT steuert einen Arm, der Türen öffnen und schließen und Fracht bewegen kann. Er ist links vom Rumpf angebracht. Drücken Sie die **Manipulator-Taste**, um ihn einzuschalten. Wenn Sie den Manipulator auf ein Ziel ausrichten und dann die **Sub-Weapon-Taste (Unterwaffentaste)** drücken, können Sie den Gegenstand aufheben. Da Sie die **Sub Weapon-Taste (Unterwaffentaste)** drücken müssen, um den Manipulator zu bedienen, können Sie in dieser Zeit keine Unterwaffen einsetzen.

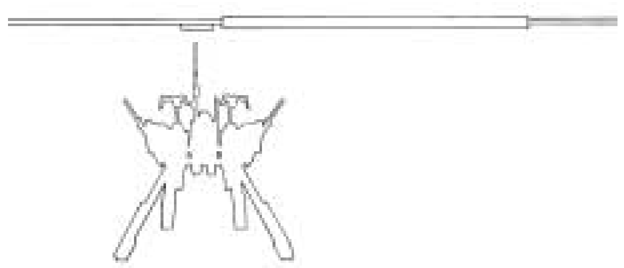
MANIPULATOR



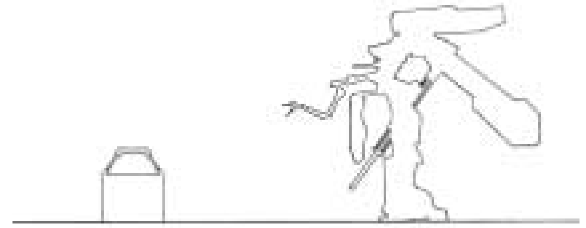
EINSATZ DES MANIPULATORS ZUR STEUERUNG EINES LIFTS



VERWENDUNG DES MANIPULATORS ZUM ÖFFNEN UND SCHLIESSEN VON FRACHTTÜREN



EINSAMMELN VON GEGENSTÄNDEN MITHILFE DES MANIPULATORS

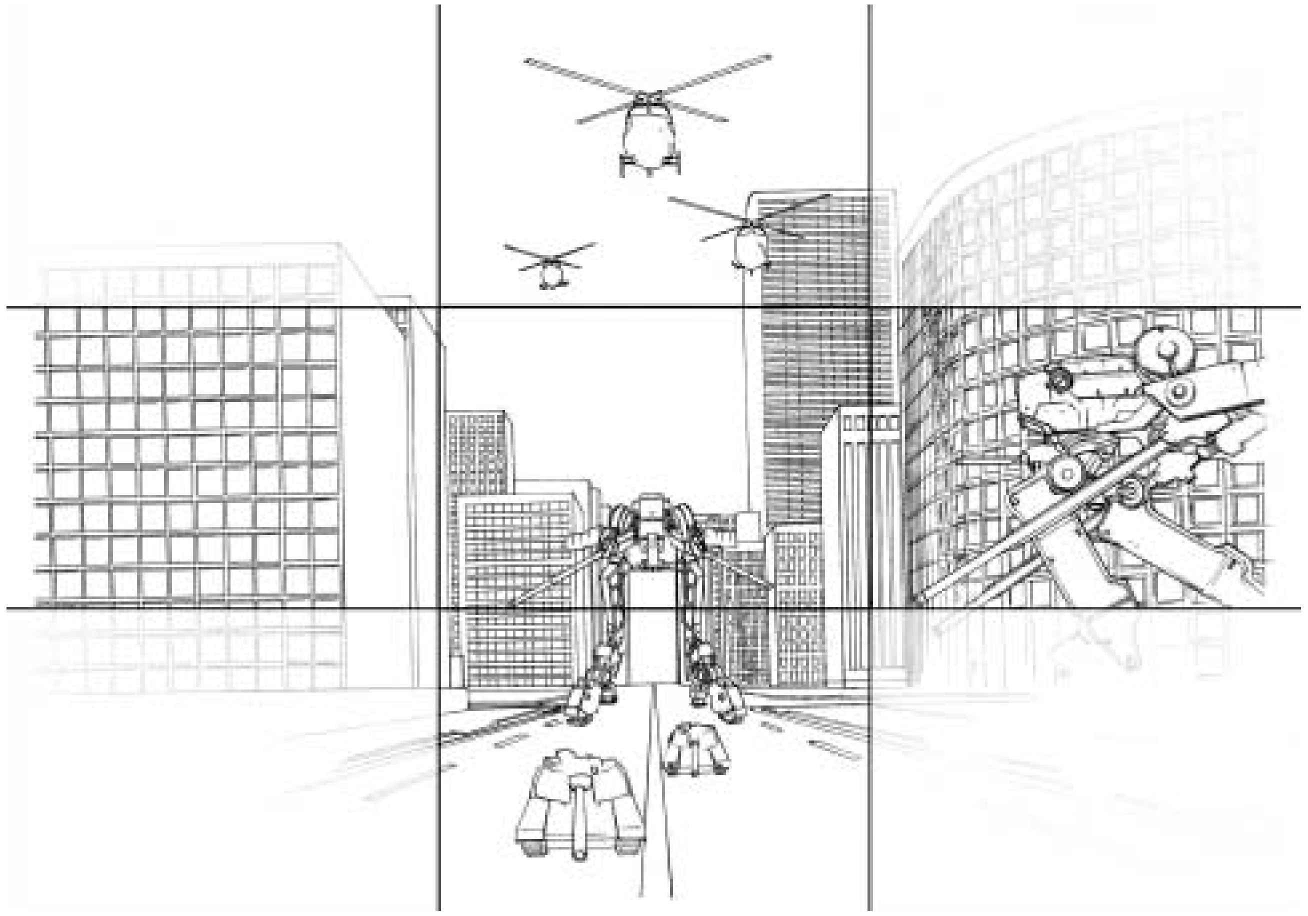


VT-MONITOR

4-12 HAUPTKAMERAWECHSEL

Der Blickwinkel des VT wird von der Hauptkamera bestimmt. Dieses Bild wird ins Cockpit übertragen. Die Kamera ist normalerweise mittig nach vorne gerichtet. Durch **Drücken des Knopfes** auf dem linken **Fahrerstick** ↑, ↓, ← oder → können Sie das Sichtfeld vergrößern. Durch Drücken des **Control Stick-Knopfes** können Sie die Ansicht direkt auf die Mitte des VT zentrieren. Damit und mithilfe des VT-Sub-Monitors (wird später beschrieben) können Sie Ihren VT bewegen und seine Einsatzfähigkeit im Kampf verbessern.

KAMERAPERSPEKTIVEN



4-13 HAUPTKAMERA SCHMUTZ UND STAUB

Bei Kampfeinsätzen müssen Sie eine klare Sicht auf dem Hauptschirm haben. Für den Fall, dass der Bildschirm durch Schmutz und Staub Grau wird, drücken Sie die **Washing-Taste (Waschtaste)**, um ihn zu säubern.

4-14 SUB-MONITOR-FUNKTIONEN

Durch Drücken der **Sub-Monitor-Auswahltaste** unter dem Hauptmonitor können Sie zwischen vier Modi wählen.

- **Front View Mode (Modus Frontansicht)**

  Zeigt an, was sich direkt vor dem VT abspielt. Nutzen Sie diese Ansicht zusammen mit der Schauplatzänderungsfunktion, um sich die Geschehnisse genauer anzusehen.

- **Back View Mode (Modus Rückansicht)**

  Zeigt an, was sich direkt hinter dem VT abspielt. Wie bei der Frontansicht, kann auch diese Ansicht zusammen mit der Schauplatzänderungsfunktion genutzt werden, um sich die Geschehnisse genauer anzusehen.

- **Modus Zielerfassungsansicht**

  Zum Heranzoomen des erfassten Zieles. Ein sehr weit entferntes Ziel wird immer auf dem Sub-Monitor dargestellt, ohne dass es herangezoomt wird.

- **Modus Vogelperspektive**

  In dieser Ansicht wird der VT aus einer Höhe von 50 Metern angezeigt. Diese Ansicht ist sehr nützlich für die Erkundung toter Winkel und die genauere Begutachtung der Umgebung von Objekten.

4-15 NACHTSICHTAUSRÜSTUNG

Der VT ist mit einem Nachtsichtgerät ausgestattet, das selbst bei schlechten Lichtverhältnissen bei Nacht oder in Umgebungen mit viel Nebel eine gute Sicht ermöglicht. Drücken Sie die Night Scope-Taste (Nachtsichtgerättaste) auf der Bedientafel, um das Nachtsichtgerät zu aktivieren. Der VT nutzt einen so genannten Passivlicht-JGVS-V442, der Infrarotlicht auf einen Gegenstand projiziert und dann das Bild auf dem Bildschirm wiedergibt. Außerdem kann das Nachtsichtgerät nicht nur im Dunkeln oder in nebliger Umgebung eingesetzt werden, sondern hilft auch bei der Erkennung getarnter Ziele. Die Reichweite des Nachtsichtgeräts beträgt bis zu 2,5 Kilometer. Die Ansicht wird auf dem normalen Monitor dargestellt. Wenn Sie das Nachtsichtgerät im Dunkeln verwenden, verursachen Lichtblitze des Kampfgeschehens oder infolge einer explodierenden Granate eine vorübergehende Schwarzfärbung des Nachtsichtgeräts, d. h. Sie können vorübergehend nichts erkennen.

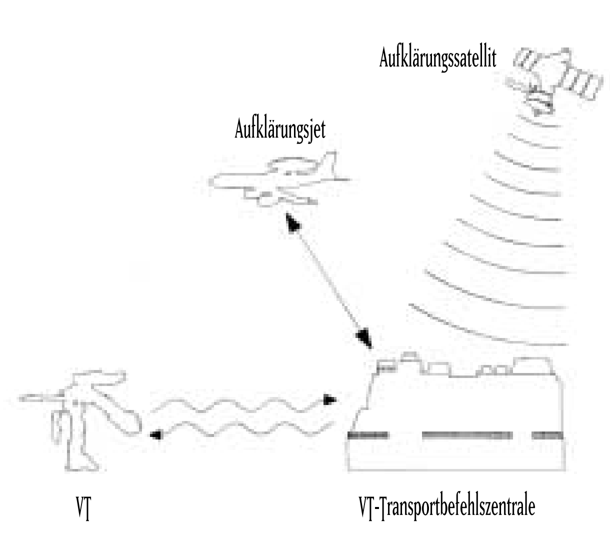
JCS (Vollständiges Befehlssystem)

4-16 JCS ZUSAMMENFASSUNG

Bei JCS handelt es sich um ein System, das strategische Kriegsdaten und die neuesten Informationen nutzt, um den VT so effizient wie möglich einsetzen zu können. Hauptziel dabei ist es, die neuesten Informationen über den Kriegsschauplatz, eigene Truppen, den Feind und andere Kompanien/Bataillone zu sammeln. Das System wurde entwickelt, um die Gesamteffektivität des VT im Kampf zu verbessern. VT-Fahrer und Platoon Commander müssen dieses Hilfsmittel beherrschen.

Das JCS bedient sich eines Netzwerks, das den VT-Transportkommandoraum und den Kommandoraum der verschiedenen Kompanien und Bataillone vernetzt, um so die richtigen Personen mit den entsprechenden Informationen zu versorgen. Das System verschickt Meldungen der VT-Videomonitore, Aufklärungssatelliten und anderen Kommandodivisionen und bearbeitet diese in Echtzeit in den Kommandoräumen der Bataillone. Danach werden die Daten analysiert und an die verschiedenen Platoons übermittelt. Die Daten werden über ein Funknetz an den VT übertragen und auf den verschiedenen Monitoren im Cockpit dargestellt. Dank dieses Systems können Fahrer die Karte prüfen, feindliche Stellungen ausmachen und Waffenunterstützung für die Truppen anfordern.

KOMPLETTES BEFEHLSSYSTEMNETZWERK -TABELLARISCHE ZUSAMMENFASSUNG



4-17 MEHRFACHMONITORDARSTELLUNG

Die Mehrfachmonitordarstellung im oberen Bereich des Hauptmonitors wird zum Anzeigen der Informationen aus der Kommandohauptzentrale verwendet. Der Mehrfachmonitor wird nicht immer dargestellt. Sie können die Darstellung ein- und ausschalten, indem Sie die **Multi Monitor-Taste (Mehrfachmonitor-Taste)** ein- bzw. ausschalten.

4-18 AUF DEM MEHRFACHMONITOR DARGESTELLTE INFORMATIONEN

Die folgenden Informationen werden auf dem Mehrfachmonitor dargestellt.

1. **War Map (Kriegskarte)**

   Zeigt ein Gebiet in einem Umkreis von 25 Kilometern an. Mit der Zoom in-/out-Taste können Sie ein Gebiet mit einem Radius von 5 000 Kilometern heran- und wegzoomen.

2. **Personal VT Information (Persönliche VT-Informationen)**

   Gibt die aktuellen Statistiken und den Status Ihres VT an. Überprüfen Sie, wie viel Ersatzpanzerung oder Kraftstoff Ihnen noch zur Verfügung steht.

3. **Mission Objective (Ziel der Mission)**

   Zeigt Informationen über das Hauptziel der aktuellen Mission an. Kommt es bei der Mission zu plötzlichen Änderungen, werden diese hier angezeigt. Fahrer und insbesondere Platoon Commander sollten diese Anzeige im Auge behalten.

4. **Platoon**

   Zeigt nur die Daten des Platoon Commanders an. Hier erfahren Sie, welche aktuellen Befehle die anderen Mitglieder des Platoons erhalten haben.

5. **Enemy Information (Informationen über den Feind)**

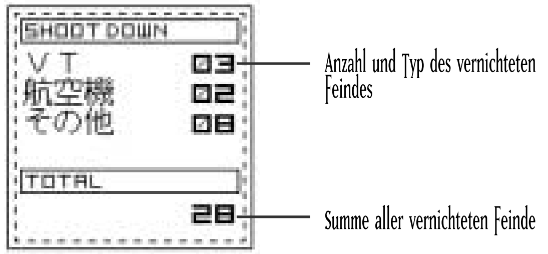
   Zeigt Informationen über feindliche VTs an: die Reichweite ihrer Waffen, ihre Angriffsstärke usw. Außerdem werden hier Daten über diverse Maschinen zur Unterstützung angezeigt.

DARSTELLUNG DER KARTE AUF DEM MONITOR:

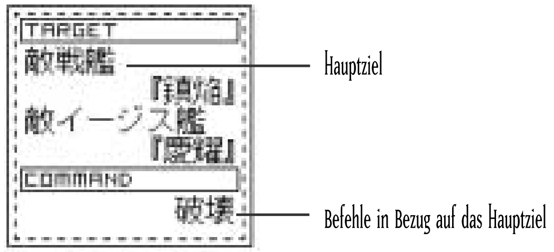


MEHRFACHMONITORDARSTELLUNG

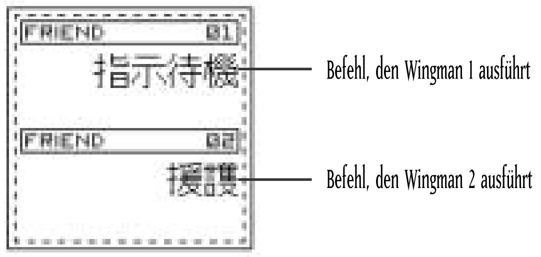
ÜBERPRÜFUNG DER ANZAHL VERNICHTETER FEINDE



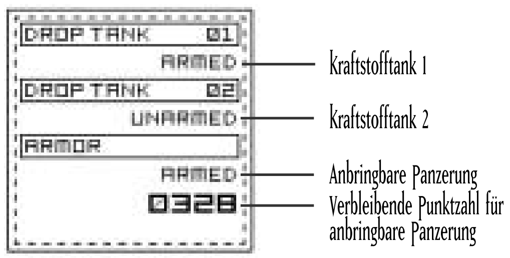
BILDSCHIRM HAUPTZIEL



WINGMAN-STATUS



PERSÖNLICHER VT-STATUS



MASSNAHMEN IM NOTFALL

4-19 EVAKUIERUNGSVORBEREITUNGEN

Der VT verfügt über ein Evakuierungsmerkmal für die Sicherheit des Fahrers. Wenn Sie großen Schaden genommen haben, Ihr Schutzpanzer nicht mehr funktioniert (siehe Abschnitt 2-5) oder Ihr VT in die Gefahrenzone gerät, können Sie sich selbst aus dem VT aussprengen. Die schützende Gelschicht, die Ihr Cockpit umgibt, verwandelt sich in einen Fluchtausgang. Eine kleine, unterhalb des Fluchtausgangs angebrachte Rakete schleudert Sie nach draußen.

4-20 ABSPRENG-NOTSCHALTER

Der Schalter für die Notfallabsprengung befindet sich rechts auf dem Controller. Er befindet sich unter einer gelbschwarzen Kunststoffabdeckung.

Der Schalter befindet sich auf der gleichen Seite wie die **Start-Taste**, also sollten Sie die beiden Schalter nicht verwechseln. Wenn Sie den Schalter drücken, wird Ihr Cockpit nach hinten aus dem VT herausgesprengt. Bei diesem Sprengvorgang bildet die Gelummantelung Ihres VT einen Airbag um Ihr Cockpit, der Sie bei der Landung vor dem harten Aufprall schützt.

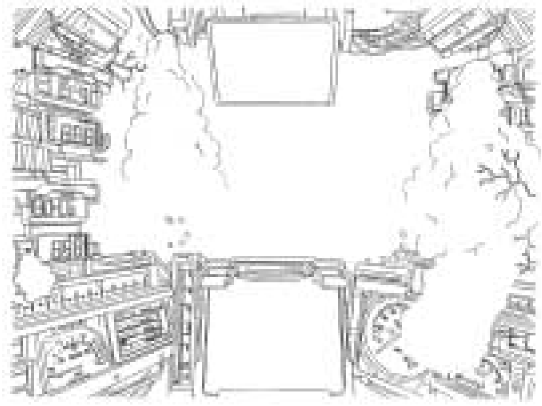
4-21 VORGEHENSWEISE BEI DER NOTRETTUNG AUF FLÜSSEN UND SEEN

Da Ihr VT nicht 100-prozentig wasserdicht ist, wird er in Tiefen unter 20 Metern manövrierunfähig. Falls Sie in Wassertiefen von mehr als 20 Metern gelangen, dringt Wasser durch das gelgeschützte Cockpit ein und zwingt Sie, sich mithilfe des Absprengmechanismus' in Sicherheit zu bringen. Die Aktivierung des Absprengmechanismus' funktioniert genau wie an Land. Die Gelummantelung bildet einen Airbag, der Sie an die Oberfläche bringt.

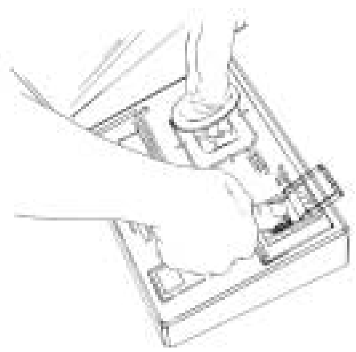
4-22 FEUER IM RUMPF

Wenn im Rumpf ein Feuer ausbricht, müssen Sie unverzüglich Maßnahmen ergreifen. Flammenwerfertreffer und übermäßiger Beschuss können Brände verursachen, die die Panzerung Ihres VT beschädigen und schwächen. Sobald der Feueralarm ertönt und die Cockpitlampen leuchten, stellen Sie fest, wo das Feuer ausgebrochen ist und drücken die **Extinguisher-Taste (Feuerlöschtaste)** auf der Bedientafel.

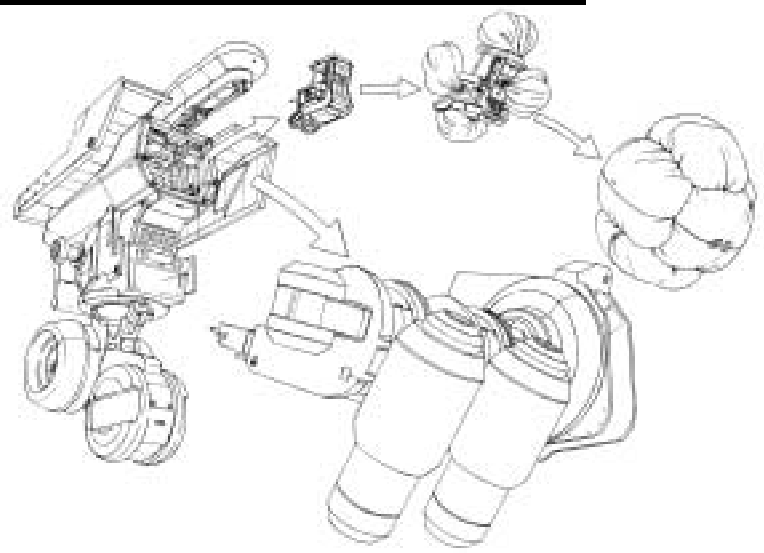
DER PANZERUNGSGRAD ERREICHT DEN KRITISCHEN PUNKT



ABSPRENG-NOTSCHALTER



MASSNAHMEN FÜR DAS AUSSPRENGEN DES FAHRERS



ABSCHNITT 5. VT-ANGRIFF

5-1 ZIELEN UND SCHIESSEN MIT DEN WAFFEN

Beim Zielen mit den Waffen wird mit dem Zielsucher des rechten Zielsticks der Feind auf dem Bildschirm ins Visier genommen. Die Waffen des oberen Rumpfes können sich unabhängig voneinander bewegen und ermöglichen dem VT daher einen Zielradius von maximal 180 Grad. Nachdem Sie den Cursor über den Feind bewegt haben, können Sie Ihre Waffen abfeuern, indem Sie den Hauptwaffen- oder Unterwaffenauslöser drücken, je nachdem, ob Sie Ihre Haupt- oder Unterwaffe abschießen möchten.

5-2 ZIELERFASSUNGSFUNKTION

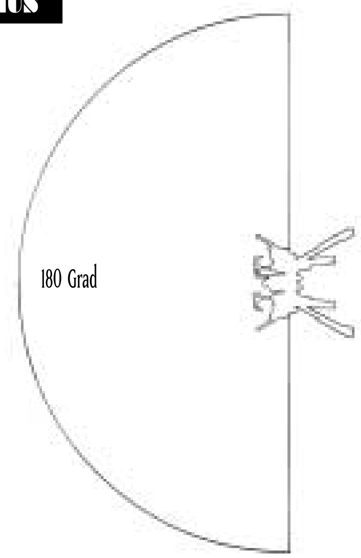
Der VT verfügt über eine spezielle Zielerfassungsfunktion, die bestimmte Feinde automatisch ins Visier nimmt. Sobald der Zielsucher auf dem Bildschirm zu blinken beginnt, drücken Sie die **Lock On-Taste (Zielerfassungstaste)** auf dem rechten Zielstick, um das Ziel ins Visier zu nehmen. Solange das Ziel erfasst ist, können Sie entweder den Haupt- oder den **Unterwaffenauslöser** drücken, um den Feind automatisch unter Beschuss zu nehmen. Sie können die Zielerfassung auch deaktivieren, indem Sie die **Lock On-Taste (Zielerfassungstaste)** erneut drücken. Denkbar ist dies zum Beispiel dann, wenn der anvisierte Feind vernichtet wurde oder plötzlich von Ihrem Bildschirm verschwindet.

Hinweis: Da die Zielerfassungsfunktion hauptsächlich für Panzerabwehreinsätze konzipiert wurde, funktioniert sie nur bei VT und feindlichen Geschützen.

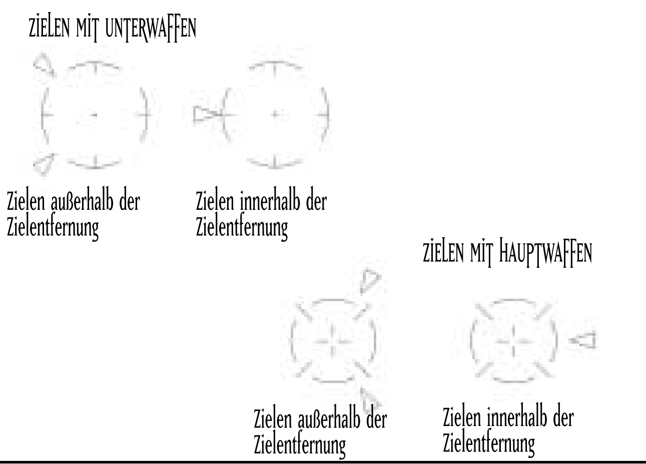
5-3 ZIELEN IM NAHKAMPF

Zu den Unterwaffen des VT zählen auch mehrere Modelle für den Nahkampf. Der ALC205 Plasmawerfer ist ein gutes Beispiel, weil er als Spezialwaffe nur an einem VT montiert eingesetzt werden kann. Sie müssen trotzdem vorsichtig sein. Wenn Sie eine dieser Waffen einsetzen, weicht Ihr Ziel etwas vom Normalzustand ab. Sie müssen jetzt in den Nahkampfmodus umschalten. Dieser Zielmodus ist für Nahkampfeinsätze mit schnellen Gegnern, die sich unmittelbar vor Ihnen befinden, sehr gut geeignet. Der Zielsucher funktioniert nur bei Gegnern, die sich direkt vor Ihrem VT befinden. Wenn Sie die **Unterwaffentaste** drücken, während der Gegner direkt vor Ihnen steht, können Sie vorwärts stürmen und ihn mit dem Plasmawerfer beschießen.

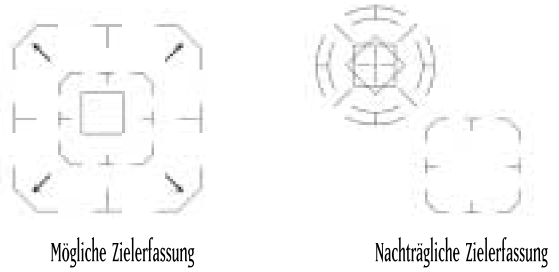
ZIELRADIUS



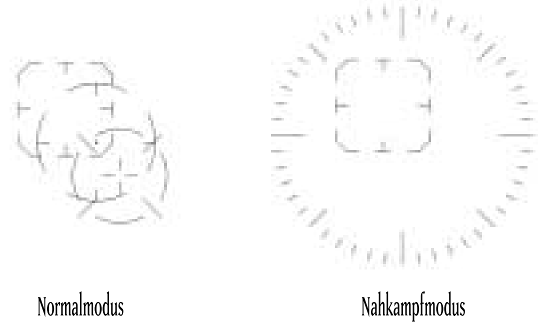
ZIELENTFERNUNG



ZIELERFASSUNG



CURSOR BEI NORMALEN KAMPFEINSÄTZEN UND NAHKAMPFEINSÄTZEN



5-4 FSS (Zielabschätzendes Feuersystem)

Das FSS-Feuersystem wurde zur Analyse von Kampfdaten und Bewegungsmustern feindlicher VTs entwickelt.

Durch Drücken der **FSS-Taste** auf dem Zielstick schalten Sie den Feuermodus von „Normal" auf „Zielabschätzendes Feuersystem". Damit können Sie den Ort, an den sich der Feind aller Wahrscheinlichkeit nach begeben wird, genauer unter die Lupe nehmen. Drücken Sie die **FSS-Taste** erneut, um zum Normalfeuermodus zurückzukehren.

Hinweis: Das FSS ist eine neue Funktion des Betriebssystems der 2. Generation. VTs mit einem Betriebssystem der 1. Generation sind daher nicht mit diesem System ausgestattet. Die Schätzdaten in Bezug auf das Bewegungsmuster des Gegners sind noch nicht perfekt. Ist der Gegner geübt, kann er auch Bewegungen ausführen, die das FSS nicht einschätzen kann. Es gibt also durchaus Gegner, bei denen das FSS keine Wirkung zeigt.

5-5 SCHUSSWEITEN DER VERSCHIEDENEN WAFFEN

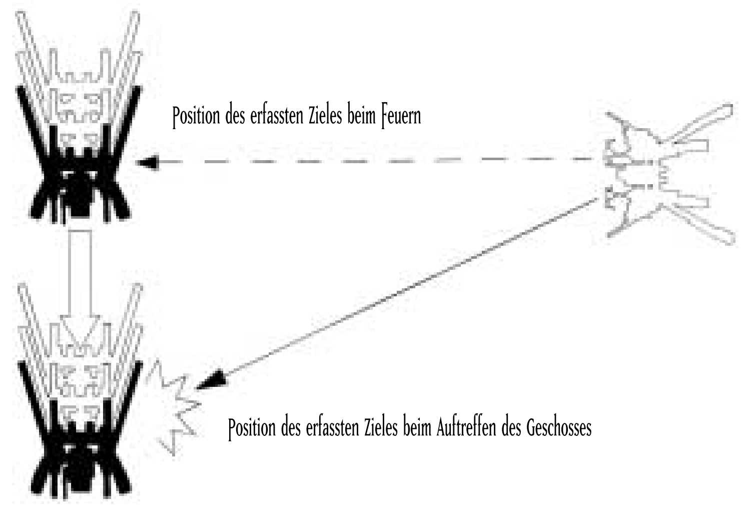
Jede Waffe besitzt eine bestimmte Schussweite. Der Fahrer muss sich mit der maximalen und effektivsten Schussweite jeder Waffe gut auskennen. Die effektive Schussweite jeder Waffe wird links oder rechts vom Hauptmonitorziel angegeben und vom Artilleriesteuerungssystem bestimmt.

Die Zieldistanz der wichtigsten Hauptwaffe steht rechts vom Zielsucher. Die Zieldistanz der wichtigsten Unterwaffe steht links daneben. Die Zieldistanzen beider Waffen überlappen den Zielsucher. Gerät der Feind außer Schussweite, erscheint eine Meldung, die dies angibt.

5-6 HINWEISE ZUM FEUERN INNERHALB DER EFFEKTIVEN ZIELDISTANZ

Die effektive Zieldistanz wurde hauptsächlich als Anzeige auf dem Hauptmonitor konzipiert. Eigentlich ist dieser Wert hauptsächlich für Panzerabwehreinsätze gedacht. Wenn Sie einen Gegner beschießen, der schlechter gepanzert ist als der VT (z. B. ein Panzer), stehen die Chancen gut, dass die Geschosse aufgrund ihrer Wucht auch Feinde töten, die sich außerhalb Ihrer Reichweite befinden. Die effektive Zieldistanz wird in Abhängigkeit von der Dicke der VT-Panzerung gemäß den Vorgaben der Pacific Rim Organization ermittelt. Befindet sich also ein Ziel mit schwerer Panzerung in effektiver Zieldistanz, besteht die Möglichkeit, dass es keinen Schaden nimmt. Vorsicht ist also geboten.

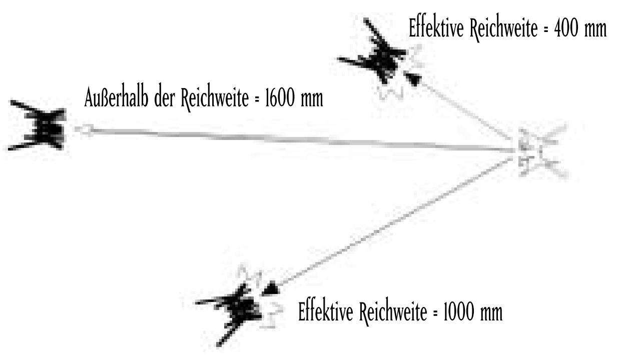
FSS-SCHUSSLINIEN



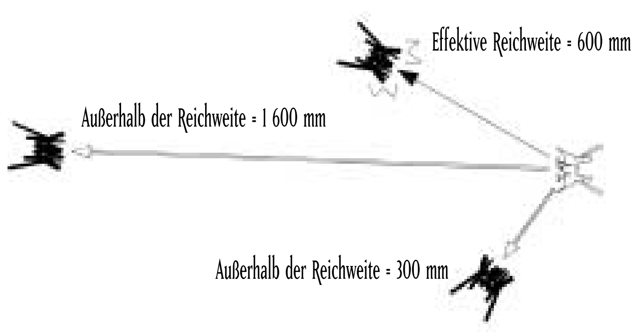
EINSATZ DES PLASMAWERFERS



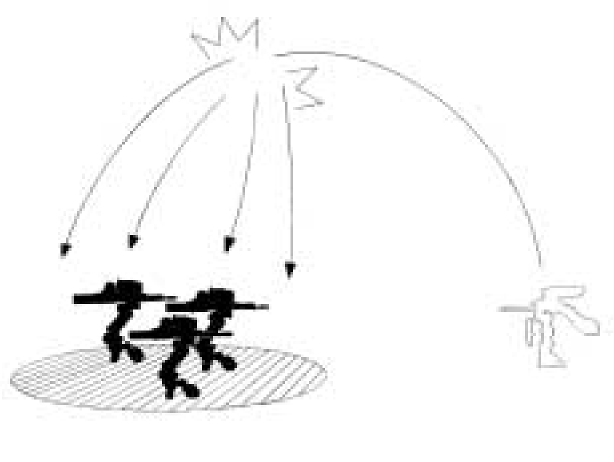
EFFEKTIVE ZIELDISTANZ (270 mm Gewehr) (0-1500 mm)



EFFEKTIVE ZIELDISTANZ (MK34 Raketengeschütz) (500-1 000 mm)



BODENABWEHRFEUER



5-7 AUSNUTZUNG DER EFFEKTIVEN ZIELDISTANZ

Im VT-Kampf ist es besonders wichtig, über eine Ausrüstung zu verfügen, die beim Feind mehr Schaden anrichtet als umgekehrt. Nur so haben Sie im Kampf die Nase vorn. Insbesondere, wenn Ihre effektive Zieldistanz größer ist als die des Gegners, sind Sie strategisch überlegen. Wenn Ihre Reichweite größer ist als die Ihres Gegners, müssen Sie nur so nahe an ihn herankommen, dass es für einen Schuss reicht. Wenn sich Ihnen die Möglichkeit bietet, den Feind zu vernichten, ohne selbst Schaden zu nehmen, sollten Sie diese Chance nutzen. Bringen Sie nicht sich selbst und den VT unnötig in Gefahr.

5-8 BODENABWEHRANGRIFF

Waffen wie der Granatenwerfer, das MLRS und Napalm explodieren nahe an der Oberfläche und richten in einem bestimmten Radius Schaden bei Feinden an. Dieses Abwehrfeuer empfiehlt sich besonders dann, wenn Sie es mit einer Gruppe von Gegnern zu tun haben, die sich zusammengerottet haben.

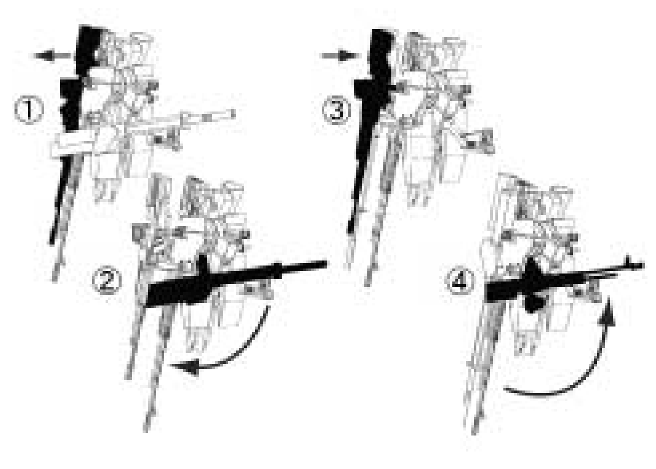
5-9 WECHSEL DER WAFFE

Die Möglichkeit zur Ausstattung mit einer Vielzahl von Waffen verleiht dem VT Überlegenheit über andere Einheiten. Ein VT kann drei Hauptwaffen und drei Unterwaffen mit sich führen. Es kann jedoch immer nur eine Waffe auf einmal abgefeuert werden. Suchen Sie sich die Haupt- und Unterwaffen aus, indem Sie auf die **Weapon Controls-Taste (Waffensteuerungstaste) drücken**.

5-10 NACHLADEN DER MAGAZINWAFFEN

Manche Waffen Ihres Arsenals besitzen Magazine. Wenn Sie Ihre Waffe mit einem Magazin bestücken möchten, drücken Sie die **Magazine Change-Taste (Magazinladetaste)**. Ihre verfügbaren Geschosse sowie die Anzahl der verfügbaren Extramagazine können Sie der Bedientafel entnehmen.

WAFFENWECHSELSYSTEM



ABSCHNITT 6. VT-BEWEGUNGEN

6-1 ALLGEMEINES

Dieser Abschnitt beschreibt die Grundlagen der VT-Bewegungen im Kampfeinsatz.

Die Bewegungen werden eingesetzt, um aus der Sichtweite feindlicher Linien zu gelangen und Bereiche zu meiden, in denen sich potentielle Feinde aufhalten könnten. Außerdem kann sich der VT dadurch aus Gegenden mit verstärktem Feindbeschuss entfernen. Ein Fahrer könnte davon ausgehen, dass der Feind seine VT hauptsächlich in einem Gelände einsetzt, in dem sich der VT gut manövrieren lässt. Er sollte aber wissen, dass Kampfeinsätze in einem Gebiet, in dem sich VTs nur schwer zurechtfinden, eventuell Vorteile mit sich bringen.

In Gebieten, in denen VTs leicht stecken bleiben, benötigen Sie daher technische Verstärkung.

6-2 AUSNUTZUNG VON WETTER UND TOPOGRAFIE

Bei Kampfeinsätzen sollten Sie immer versuchen, sich Wetter und topografische Gegebenheiten zunutze zu machen. Dies ist viel wichtiger als die Sorge um eine mögliche Begegnung mit dem Feind.

Ein VT, im Gegensatz zu einer Laufmaschine oder einem Panzer, ist nicht so anfällig für topografische Widrigkeiten. Seine enorme Größe ist vom Feind nicht zu übersehen.

Versuchen Sie, sich die topografischen Gegebenheiten zunutze zu machen, wenn Sie in eine Situation geraten, in der mit einer feindlichen Begegnung zu rechnen ist. Besonders bei der Entstehung von Energiefeldern (ECM) sind topografische Gegebenheiten und gute Sicht von besonderer Bedeutung. In diesen Fällen sollten Sie sich auf die Einschätzung feindlicher Bewegungen und plötzlich ausweichende Artillerie konzentrieren.

- **Wald**

  Für einen großen VT gibt es als Versteck nichts Besseres als Bäume. Ganz nebenbei sind Bäume auch hervorragende Hindernisse für überraschende Feuerangriffe.

- **Freie Flächen**

  Nirgendwo gibt es Möglichkeiten, in Deckung zu gehen. Sie müssen sich also normal bewegen.

- **Eingefasste Straßen/Täler**

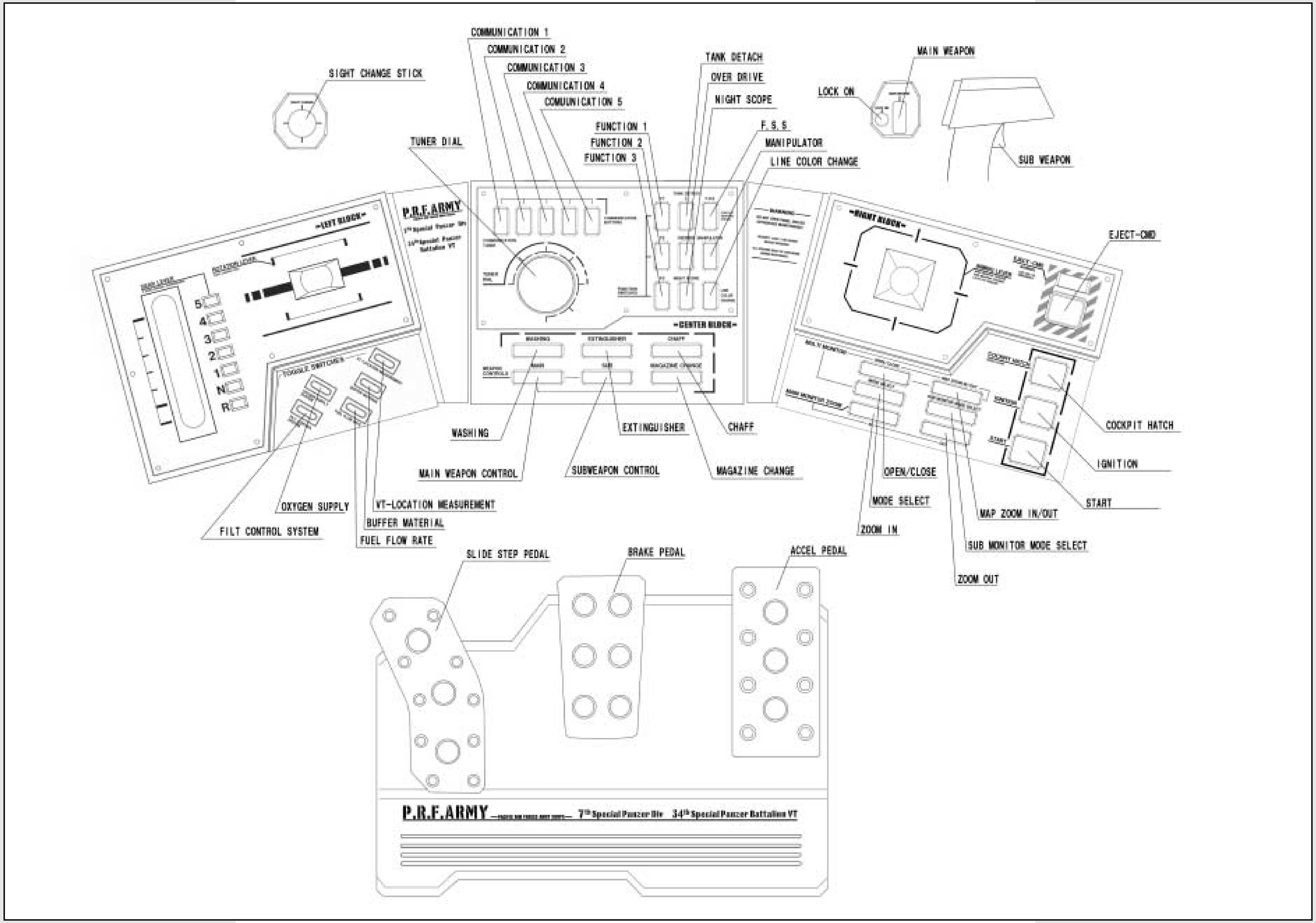
  Die Wege, auf denen Sie sich vorwärts bewegen können, sind von angrenzenden Tälern eingefasst, in denen Feinde unter Umständen auf der Lauer liegen und einen Hinterhalt planen. Hier ist also große Vorsicht geboten.

  Vergewissern Sie sich, dass Sie beide Seiten erkundet haben, bevor Sie sich in so ein Gebiet wagen. Halten Sie auch Ausschau nach Landminen, die eventuell auf dem Weg liegen. Achten Sie besonders auf Kurven oder örtliche Gegebenheiten, wo keine Umwege möglich sind. Geben Sie besonders Acht beim Überqueren von Brücken.

- **Flüsse**

  Zum derzeitigen Zeitpunkt ist die Wasserdichte bzw. Widerstandsfähigkeit eines VT alles andere als ausreichend. Bei Tests mit Wassertiefen von zehn Metern ließen sich VTs noch manövrieren. Bei größeren Tiefen dringt Wasser in die verschiedenen Gelenkbereiche ein und zerstört den VT. Wassertiefen von 20 Metern zerstören den VT vollständig und machen ihn funktionsunfähig. Es ist außerordentlich wichtig, die Wassertiefe zu prüfen, bevor Sie ein Gewässer über- oder durchqueren möchten.

STEEL BATTALION CONTROLLER-KONFIGURATION



ABSCHNITT 7. PLATOON-STRATEGIEVORBEREITUNGEN

7-1 BEFEHLE

In der Regel erteilen Bataillone und Kompanien Platoons Befehle. Die Befehle werden mündlich und in schriftlichen Meldungen erteilt. In der Regel geht jeder Mission eine Einsatzmeldung voraus, in der die folgenden Informationen stehen.

- Ziel der Mission
- Informationen über den Feind
- Situation der eigenen Einheiten
- Topografie
- Lage im Kampfgebiet
- Geschätzte Dauer der Mission

Danach helfen Ihnen Offiziere mit unterschiedlichen Dienstgraden bei der Analyse der Befehle. Sie erarbeiten dann einen Angriffsplan für Ihr Platoon.

7-2 MISSIONSANALYSE

Sobald Sie einen Befehl von einem ranghöheren Commander eines Bataillons oder einer Kompanie erhalten haben, analysiert der Platoon Division Commander die Mission auf der Grundlage Ihrer Schlüsselinformationen. Die Missionsanalyse umfasst folgende Aspekte:

- Einzelheiten zur Mission
- Informationen über den Feind
- Topografie
- Waffen, die in der aktuellen Mission eingesetzt werden können
- Erforderliches Gerät und benötigter Nachschub

Vor Abschluss der Strategievorbereitungen müssen Sie Ihren VT-Typ beantragen, Ihre Waffen aussuchen und entscheiden, welche Ausrüstung Sie mitnehmen möchten. Außerdem sollten Sie sich Ihre Missionsziele noch einmal genauer ansehen.

Sie sollten sich auch vergewissern, dass andere Mitglieder Ihres Platoons die Missionsziele auch wirklich kennen und während des Kampfeinsatzes keine Fehler machen.

7-3 AUSWAHL DER WAFFEN

Ein VT-Fahrer muss sich überlegen, welche Waffen er zum Kampfeinsatz mitnehmen will. Diese Waffen müssen für die Missionsziele geeignet sein. Sie können drei Hauptwaffen und drei Unterwaffen mitführen, dürfen aber das maximal zulässige Gewicht für Ihren VT bei der Auswahl der Waffen nicht überschreiten. Bitte beachten Sie, dass ein Beladen Ihres VT fast bis zum maximal zulässigen Gewicht Ihren Stabilisator beeinträchtigt, selbst wenn Sie das maximale Gewicht zur Einhaltung des Gleichgewichts Ihres VT nicht überschreiten. Daneben kann es auch zu Leistungseinbußen Ihres VT kommen.

7-4 AUSWAHL ZUSÄTZLICHER PANZERUNGEN UND UNTERWAFFEN

Wenn Sie Ihren VT mit zusätzlicher Panzerung bestücken, werden Ihre Unterwaffen automatisch auch mit Raketen bestückt. Mit anderen Worten, Sie können eine Unterwaffe weniger auswählen. Bitte achten Sie bei der Anbringung zusätzlicher Panzerung darauf, dass Sie das maximal zulässige Gewicht nicht überschreiten.

7-5 AUSWAHL DES VT

Es gibt drei VT-Typen, die an die Platoons verteilt werden: leichte, schwere und mittelschwere. Sie wählen Ihren VT abhängig von Ihrer Mission aus, jedoch bleibt dem Fahrer die endgültige Entscheidung überlassen. Wenn Sie jedoch an einer Luftlandeaktion teilnehmen, ist Ihre Wahl auf den leichten VT beschränkt.

7-6 ANBRINGEN ZUSÄTZLICHER KRAFTSTOFFTANKS UND PANZERUNGEN

Abhängig von der Mission, können Sie zusätzliche Kraftstofftanks und Panzerungen anbringen. Zusätzliche Panzerung kann jedoch nur für eine begrenzte Anzahl von VTs verwendet werden. Achten Sie auch darauf, dass das Gesamtgewicht Ihrer Panzerung, Ihres Kraftstoffs und Ihrer Waffen das maximal zulässige Gesamtgewicht nicht überschreitet. Mehr über das Verhältnis zwischen Unterwaffen und zusätzlicher Panzerung finden Sie in Abschnitt 7-4.

7-7 NACHSCHUBANFORDERUNGEN

Bevor Sie in den Kampf ziehen, erhalten Sie eine geschätzte Anzahl von Geschossen, die Sie für Ihre Mission benötigen. Wenn Ihnen während des Kampfeinsatzes jedoch die Munition ausgeht, müssen Sie schnell für Nachschub sorgen. Um einen reibungslosen Nachschub zu gewährleisten, sollten Sie alle Fahrer auffordern, die im Kampf benötigte Anzahl von Schüssen zu schätzen, damit Sie im Vorfeld eine Nachschubanforderung an das Verstärkungsbataillon schicken können.

7-8 FESTGELEGTER VT-LEBENSMITTELPROVIANT

Da der Einsatz eines VT nicht lange dauert, werden Sie von der Nachschubkompanie mit Lebensmittelproviant versorgt. Da Lebensmittel jedoch manchmal nicht verteilt werden können, befindet sich Lebensmittelnotproviant für vier Mahlzeiten an Bord jedes VT. In Notsituationen ist jeder hochrangige Commander für deren Verzehr verantwortlich. Nachdem der Proviant aufgebraucht wurde, sollte ein ranghöherer Commander sofort davon unterrichtet werden, damit die Vorräte aufgestockt werden können.

7-9 MITNAHME VON PERSÖNLICHER HABE IN DAS COCKPIT

Im Cockpit befindet sich ein Fach für die Aufbewahrung von Proviant. Passt die persönliche Habe in das dafür vorgesehene Fach, ist es auch erlaubt, solche Gegenstände in das Cockpit mitzunehmen. Die Mitnahme von privaten Gegenständen in den VT muss jedoch von einem begleitenden Commander abgesegnet werden. Es ist verboten, das streng geheime Benutzerhandbuch in den VT mitzunehmen.

ABSCHNITT 8. FUNKVERKEHR

8-1 ZUSAMMENFASSUNG

Funkverkehr spielt eine elementare Rolle bei der Übermittlung von Schlüsselinformationen, der Änderung von Plänen innerhalb der Gruppen, bei der Ausführung wichtiger Befehle und der beschleunigten Übermittlung von neuen Befehlen und Informationen.

Jeder VT ist mit einem JARC-F522 Funkgerät ausgestattet.

Im VT des Platoon Commander befinden sich zwei JARC-F522-Funkgeräte oder ein JARC-F522- und ein JARC-A232-Funkgerät. Versuchen Sie, sich bei der Funkübermittlung klar und deutlich sowie kurz und präzise auszudrücken. Seien Sie sich dessen bewusst, dass der Feind Sie abhört, und halten Sie Ihre Identität geheim, indem Sie Rufsignale verwenden.

8-2 VOREINGESTELLTE KANÄLE

Manche Kanäle sind im Standardfunkgerät des VT bereits voreingestellt. Das spart Zeit, weil Sie diese Kanäle nicht erst finden müssen, Zeit, die Sie vielleicht in der Hitze des Gefechts nicht haben. Ihr VT-Funkgerät kann bis zu fünf voreingestellte Kanäle besitzen.

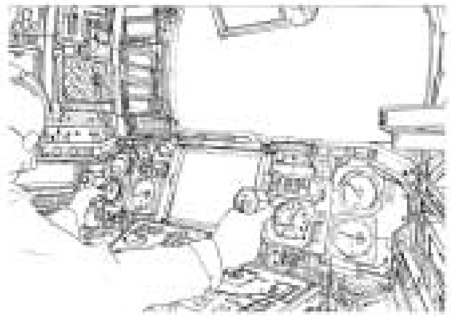
8-3 ABLÄUFE IM FUNKVERKEHR

Im Funkverkehr werden mithilfe einer Antenne Kanäle gesucht. Drücken Sie die **Communication-Taste (Funktaste)**, um mit der Übertragung zu beginnen. Der Funkverkehr ist auf drei Auswahlmöglichkeiten beschränkt. Sie selbst haben keinen Einfluss auf die Funktionen dieser drei Auswahltasten. Folgende Möglichkeiten gibt es:

- **Communication-Taste (Funktaste) 1** — Antworten/Rufen
- **Communication-Taste (Funktaste) 2** — Wiederholen
- **Communication-Taste (Funktaste) 3** — Nachschubanforderung

ABLÄUFE IM FUNKVERKEHR (Beispiel: Befehl zum Rückzug)

COCKPIT:



KOMMANDOZENTRALE DES HAUPTBATAILLONS:



1.	Funkpanel 1 (vom Hauptbataillon Argus) beginnt zu blinken. Dies signalisiert, dass eine Meldung vom Hauptbataillon hereinkommt.
2.	Stellen Sie den Tuner des Funkpanel 1 ein.
3.	Drücken Sie die Communication-Taste (Funktaste) 1 (Antworten/Rufen), und stellen Sie eine Verbindung her. „Hier spricht Oscar 3. Argus, bitte fortfahren".
4.	Der Leiter des Bataillons funkt seine Meldung. „Hier spricht Argus. Ihre Division befindet sich in einer Gefahrenzone! Treten Sie sofort den Rückzug an!"
5.	Nachdem Sie sich die Meldung angehört haben, drücken Sie die Communication-Taste (Funktaste) 1 (Antworten/Rufen). „Oscar 3, habe verstanden"."
6.	Wenn Sie die Meldung nicht verstanden haben, drücken Sie die Communication-Taste (Funktaste) 2 (Wiederholen).
7.	6. Beenden Sie den Funkverkehr.

8-4 SENDEN EINER MELDUNG

1. Überlegen Sie sich, wen Sie anfunken möchten, indem Sie den Kanal dieser Person mit Ihrem Tuner anwählen.
2. Drücken Sie die **Communication-Taste (Funktaste)** 1 (Rufen/Antworten), um Kontakt aufzunehmen.
3. Die Person, die Sie angefunkt haben, antwortet.
4. Nachdem Sie sich vergewissert haben, dass Sie mit der richtigen Person sprechen, bringen Sie Ihr Anliegen vor.
5. Die andere Person prüft Ihr Anliegen.
6. Das Gespräch ist beendet.

8-5 EMPFANGEN EINER MELDUNG

1. Wenn eine Meldung hereinkommt, beginnt Ihr Funkpanel zu blinken. Stellen Sie Ihren Tuner auf den blinkenden Kanal ein. Damit können Sie die Meldung der anderen Person hören.
2. Drücken Sie die **Communication-Taste (Funktaste)** 1 (Rufen/Antworten), und antworten Sie auf die Meldung.
3. Die andere Person erkennt, dass Sie geantwortet haben, und bestätigt Ihre Meldung.
4. Nachdem Sie die Meldung gehört haben, drücken Sie die **Communication-Taste (Funktaste)** 1 (Rufen/Antworten), um das Gespräch zu beenden.

8-6 WIEDERHOLEN DER MELDUNG

Wenn Sie nicht verstanden haben, was die andere Person in ihrem Funkspruch gesagt hat, drücken Sie die **Communication-Taste (Funktaste) 2**, um die andere Person zu bitten, ihren Funkspruch zu wiederholen. Wenn das Funkpanel blinkt (als Zeichen dafür, dass die Leitungen frei sind), können Sie Ihr Anliegen vorbringen. Sobald Sie die **Communication-Taste (Funktaste) 1** drücken, ist der Funkverkehr beendet und die Leitung wird gesperrt.

KANALEINSTELLUNGEN AUF DEM FUNKPANEL

	Funkpanel 1	Funkpanel 2	Funkpanel 3	Funkpanel 4	Funkpanel 5
MİS00					
MİS01					
MİS02					
MİS03	Befehl	Nachschub	VT Commander		
MİS04	Befehl	Nachschub	VT Commander		
MİS05	Befehl	Nachschub	VT Commander		
MİS06	Befehl	Nachschub	VT Commander		
MİS07	Befehl	Nachschub	VT Commander		
MİS08	Befehl	Nachschub	VT Commander		
MİS09	Befehl	Nachschub	VT Commander		
MİS10	Befehl	Nachschub	VT Commander		
MİS11	Befehl	Nachschub	VT Commander		
MİS12	Befehl	Nachschub	Wingman 1	Wingman 2	Wingman 1/2
MİS13	Befehl	Nachschub	Wingman 1	Wingman 2	Wingman 1/2
MİS14	Befehl	Nachschub	Wingman 1	Wingman 2	Wingman 1/2
MİS15	Befehl	Nachschub	Wingman 1	Wingman 2	Wingman 1/2
MİS16	Befehl	Nachschub	Wingman 1	Wingman 2	Wingman 1/2
MİS17	Befehl	Nachschub		Spionagedivision	
MİS18	Befehl	Nachschub	Wingman 1	Wingman 2	Wingman 1/2
MİS19	Befehl	Nachschub	Wingman 1	Wingman 2	Wingman 1/2
MİS20	Befehl	Nachschub			
MİS21	Befehl	Nachschub	Wingman 1	Wingman 2	Wingman 1/2
MİS22	Befehl	Nachschub	Wingman 1	Wingman 2	Wingman 1/2
MİS23	Befehl	Nachschub	Wingman 1	Wingman 2	Wingman 1/2

RUFSIGNALLISTE (gedruckt 2080)

Gruppe	Rufsignal	Englischer Name	Formaler Name
Spieler (Platoon)	Oscar 3	Oscar 3	7. Spezialpanzerdivision, 34. Spezialpanzerbataillon, 6. Spezialpanzerkompanie, 1. Platoon 3. VT
Commander	Oscar 1	Oscar 1	7. Spezialpanzerdivision, 34. Spezialpanzerbataillon, 6. Spezialpanzerkompanie, 1. Platoon 1. VT
Hauptbataillon	Argus	Argus	7. Spezialpanzerdivision, 34. Spezialpanzer-Hauptbataillon
Nachschub	Wagonmaster	Wagonmaster	7. Spezialpanzerdivision, Nachschubverstärkungsbataillon

RUFSIGNALLISTE (gedruckt 2082)

Spieler (Platoon)	Xray 1	Xray 1	7. Spezialpanzerdivision, 34. Spezialpanzerbataillon, 6. Spezialpanzerkompanie, 1. Platoon 1. VT
Wingman 1	Xray 2	Xray 2	7. Spezialpanzerdivision, 34. Spezialpanzerbataillon, 6. Spezialpanzerkompanie, 1. Platoon 2. VT
Wingman 2	Xray 3	Xray 3	7. Spezialpanzerdivision, 34. Spezialpanzerbataillon, 6. Spezialpanzerkompanie, 1. Platoon 3. VT
Hauptbataillon	Argus	Argus	7. Spezialpanzerdivision, 34. Spezialpanzer-Hauptbataillon
Nachschub	Wagonmaster	Wagonmaster	7. Spezialpanzerdivision, Nachschubverstärkungsbataillon
Spion	Schwarze Witwe	Schwarze Witwe	??????????

FUNKTASTEN (2080)

Funktaste 1	Funktaste 2	Funktaste 3	Funktaste 4	Funktaste 5
Rufen/Antworten	Wiederholen		Nachschubanforderung	Verstärkungsanforderung

FUNKTASTEN (2082)

Funktaste 1	Funktaste 2	Funktaste 3	Funktaste 4	Funktaste 5
Rufen/Antworten	Wiederholen		Nachschubanforderung	

ABSCHNITT 9. NACHSCHUB

9-1 AUFNAHME VON NACHSCHUB

Nachschub ist unerlässlich für die Aufrechterhaltung der Leistungsfähigkeit des VT. Suchen Sie einen Platz, wo Sie sich im Kampf mit Nachschub versorgen können. Die Versorgung mit Nachschub während des Kampfes ist eine normale und schwierige Aufgabe. Versuchen Sie, sich während des Kampfes nur dann mit Nachschub zu versorgen, wenn Ihnen jemand Deckung gibt oder es bereits spät in der Nacht ist. Der Nachschub für den VT wird per Versorgungshubschrauber angeliefert, der zum Versorgungsbataillon der Verstärkungsdivision gehört. Sie können nicht nur Kraftstoff tanken und Ihr Geschossarsenal aufstocken, sondern der Hubschrauber kann Sie auch mit neuer, zusätzlicher Panzerung und mit Ersatzteilen versorgen. Um eine reibungslose Nachschubabwicklung zu gewährleisten, müssen Sie eine Nachschubanfrage ausfüllen und darin den geschätzten Bedarf angeben, bevor Sie Ihre Mission in Angriff nehmen.

9-2 KLASSIFIZIERUNG VON NACHSCHUB

Für eine reibungslose Versorgung mit Nachschub muss der Nachschub in fünf Hauptgruppen unterteilt werden. Abgesehen von ein paar Ausnahmen, lassen sich die meisten Teile, die Sie vor einem Kampf angefordert haben, in die folgenden drei Gruppen einteilen.

Diese werden in einer Bestellung an jeden VT verteilt.

1. Nachschub der Kategorie 1: Lebensmittel
2. Nachschub der Kategorie 3: Flüssigkeiten (Öl, Kraftstoff, Schmierstoff)
3. Nachschub der Kategorie 5: Diverse Munition

Bevor er in den Kampf zieht, muss jeder Fahrer eine Liste des benötigten Nachschubs erstellen und sich diese Liste von seinem befehlshabenden Offizier genehmigen lassen.

9-3 NACHSCHUB PER VERSORGUNGSHUBSCHRAUBER

Während des Kampfes müssen die VTs durch Versorgungshubschrauber versorgt werden. Dieser gehört zum Nachschubbataillon der Division. Wenn Sie Nachschub beantragen, macht sich der Hubschrauber auf den Weg zum Aufenthaltsort Ihres VT. Nach seiner Ankunft beginnt er über Ihnen zu schweben. Der Fahrer muss den VT unter den Hubschrauber bewegen. Danach erfolgt die Übergabe von Kraftstoff und Munition. Sie können auch neue Panzerung und Ersatzteile für Ihren VT übernehmen.

9-4 MÖGLICHKEITEN UND VORSICHTSMASSNAHMEN BEI DER AUFNAHME VON NACHSCHUB

Da die Versorgung mit Nachschub etwas dauern kann, sind sowohl Ihr VT als auch der Versorgungshubschrauber vorübergehend eine leichte Beute. Um einen Angriff zu verhindern, müssen Sie die Umgebung erkunden und die Augen offen halten. Versuchen Sie, die Nachschubversorgung dort stattfinden zu lassen, wo Sie in Deckung gehen können und nur wenig Feinde zu sehen sind. Diese Maßnahme ist sehr wichtig, um zu verhindern, dass der Hubschrauber abgeschossen wird, bevor er Sie mit Nachschub versorgt hat.

9-5 ERRICHTUNG DES NACHSCHUBVERTEILUNGSZENTRUMS

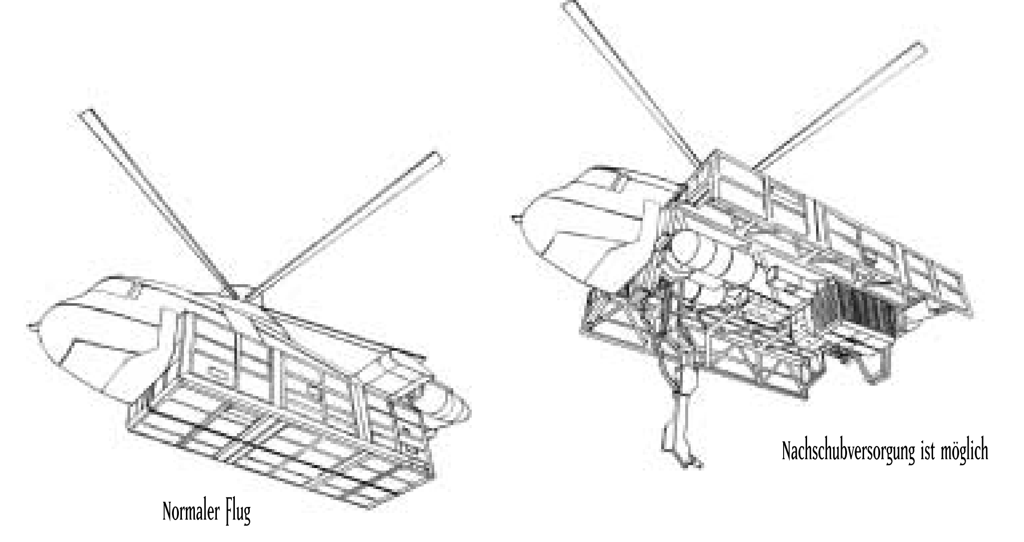
Manchmal sorgen besondere Kampfumstände oder schlechtes Wetter dafür, dass der Versorgungshubschrauber Sie nicht mit Nachschub beliefern kann. Um solchen Fällen vorzubeugen, wurde ein Nachschubverteilungszentrum hinter den eigenen Truppenlinien errichtet. Vor dem Kampf wird der Ort dieses Nachschubverteilungszentrums bestimmt. Die Errichtung erfolgt nach folgenden Richtlinien:

1. Es ist groß genug, um den benötigten Nachschub lagern zu können.
2. Ein geeigneter Weg verbindet die vorderen und hinteren Linien.
3. Es liegt vor dem Feind versteckt.
4. Es liegt vor feindlichen Angriffen geschützt.

Das Nachschubversorgungszentrum wird nur dort errichtet, wo eine Frontlinie besteht und ein Lager existiert, das die Umgebung sichert. Im Allgemeinen handelt es sich dabei um eine wirkliche Ausnahme.

Zu den grundlegenden Pflichten eines VT gehört das Auftanken per Versorgungshubschrauber, sofern durchführbar.

VT-HUBSCHRAUBERVERSORGUNGSDIAGRAMM



ABSCHNITT 10. FÜHRUNG

10-1 FÜHRUNGSPFLICHTEN

Dem Commander obliegen die Erteilung von Befehlen an seine Truppen und die Erfüllung seiner ihm auferlegten Mission. Commander gewinnen das Vertrauen ihrer Truppen durch solide Führungseigenschaften und die Aufrechterhaltung einer starken und stabilen Division. Dadurch können sie die Fähigkeiten ihrer VTs verbessern.

10-2 ERFORDERLICHE QUALITÄTEN EINES COMMANDERS

Dem Commander obliegt die Erfüllung seiner ihm zugeteilten Mission. Außerdem ist er für seine Truppen verantwortlich. Ein Commander muss seine Truppen, Ausrüstung, Taktiken und Strategien sehr gut kennen und außerdem noch ein herausragender VT-Fahrer sein. Zu den wichtigsten Aufgaben eines Commanders gehört seine Fähigkeit, das Vertrauen seiner Truppen zu gewinnen. Er muss ihnen ein Vorbild sein und sie mit starker Hand durch die Mission führen. Daneben gilt es, auch in schweren Situationen immer einen kühlen Kopf zu bewahren. Im Kampf muss er einen starken Willen und eine scharfe Urteilsfähigkeit unter Beweis stellen. Er muss schnell und entschlossen handeln. Zögert ein Commander im Kampf, bekommen seine Truppen Angst und verlieren die Zuversicht. Gerade deshalb muss er die Mission, mit der er betraut wurde, genauestens analysieren und fähig sein, unabhängig zu planen.

10-3 BEFEHLSERTEILUNG WÄHREND DES KAMPFES

Der Platoon Commander muss jede einzelne Truppe über Pflichten, Aufgaben und Erwartungen an deren Einsatzbereitschaft aufklären. Er muss seine Truppen so befehligen, dass sie ihr Bestes geben. Auf dieser Grundlage kann er einfache Befehle erteilen, die die Ausführung von Kampfstrategien deutlich erleichtern. Der Platoon Commander muss vorschriftsgemäß seine Befehle per Funk über die **Communication-Tasten (Funktasten)** 4 oder 5 erteilen. Dies sorgt für einen reibungsloseren Funkverkehr. Insgesamt gibt es vier verschiedene Befehle, die voreingestellt werden können. Je nach Schlachtplan muss sich der Platoon Commander für zwei dieser Befehle entscheiden.

Dazu gehören vier Schlüsselbefehle (von denen sich der Platoon Commander zwei aussuchen muss):

1. **Auflösen und Abziehen**

   Dieser Befehl besagt, dass sich die Truppen aus dem Kampfgebiet zu entfernen haben. Wird der VT des Platoons beschädigt, sollte das Platoon so schnell wie möglich abziehen. Der Platoonführer trägt die Verantwortung für seine Befehle und muss gleichzeitig seine Männer beschützen. Er muss also alles in seiner Macht Stehende tun, um seine Männer am Leben zu erhalten.

2. **Verstärkung**

   Das Platoon muss seinen VT einsetzen, um einer anderen Truppe Verstärkung zu leisten, zum Beispiel in Fällen, in denen sie mit anderen Streitkräften kooperiert, wenn Kontakt zum Feind hergestellt wurde u.s.w. Dies alles dient dazu, die Streitkraft des Platoons zu maximieren. Der Platoon Commander kennt die Vorschriften und hat sie bereits in der Praxis sowie im Rahmen seiner Befehlskompetenz eingesetzt. Außerdem ist er für den Anstieg des Ausbildungsniveaus seiner Truppen verantwortlich.

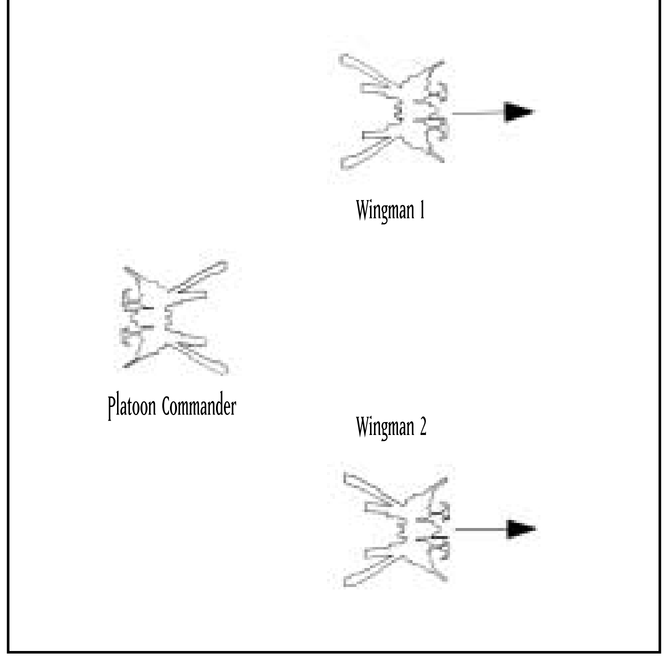
3. **Angriff**

   Dieser Befehl bedeutet, dass das Hauptziel angegriffen werden soll. Der Platoon Commander erteilt diesen Befehl den Umständen entsprechend. Hierbei muss er seinen Truppen mit gutem Beispiel vorangehen. Hauptaufgabe des gesamten Platoons ist es, dieses Ziel zu erreichen. In Fällen, in denen es mehrere Ziele gibt, erleichtert die Erteilung von Befehlen das Erreichen der Missionsziele.

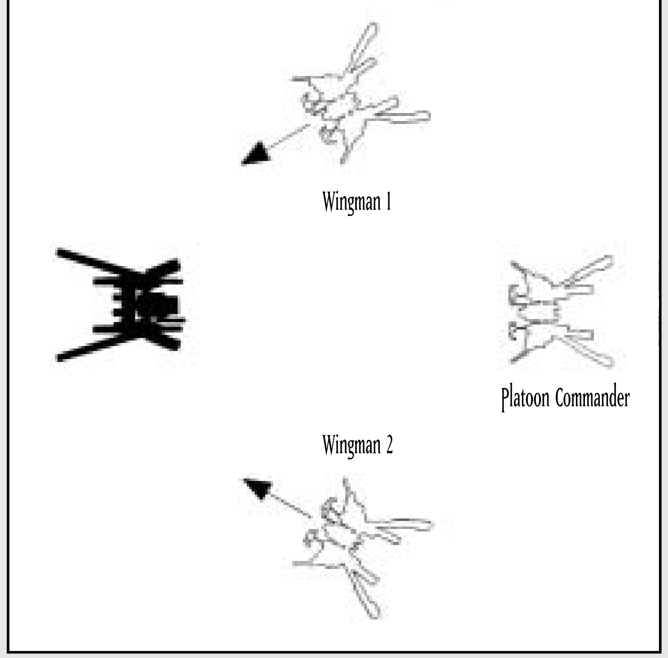
4. **Versprengen**

   Wenn Sie damit rechnen, dass der Feind im Anmarsch ist, können Sie auch Befehl geben, dass sich die Truppen versprengen sollen. Dieser Befehl kann ausgesprochen nützlich sein, wenn die Topografie des Kampfgebiets dies erfordert oder Sie große Gebiete erkunden müssen.

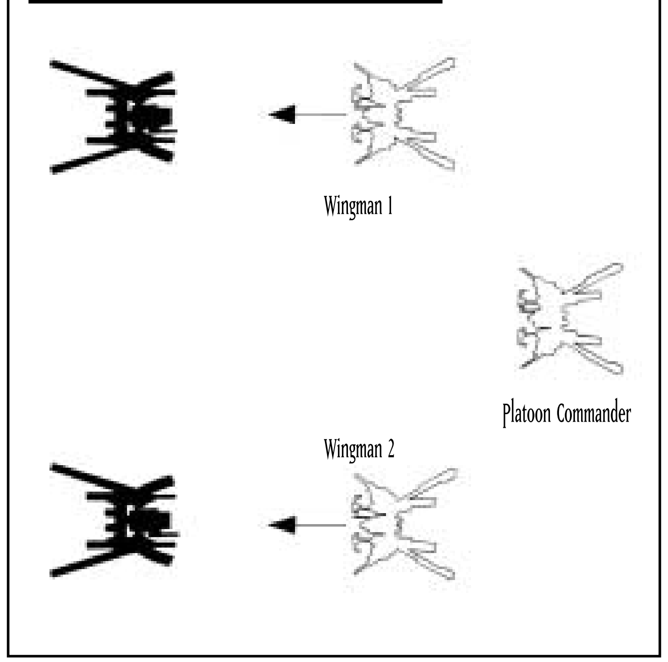
PLATOON-BEFEHL: AUFLÖSEN UND ABZIEHEN



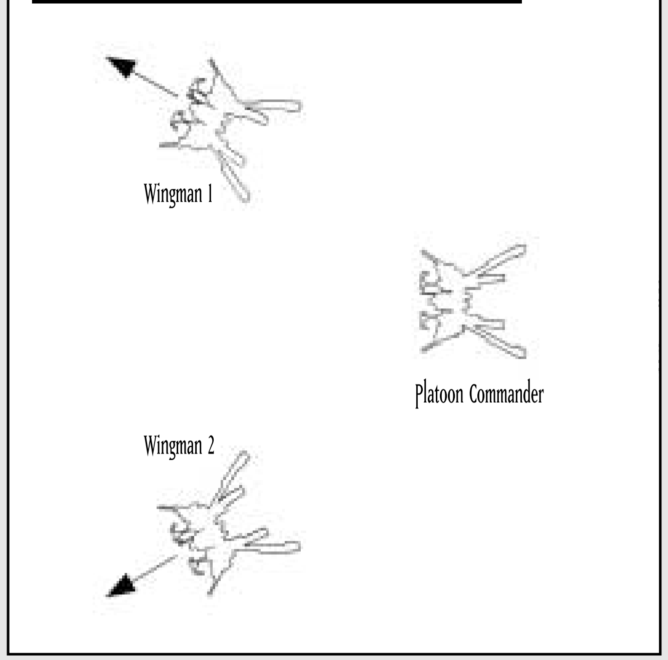
PLATOON-BEFEHL: VERSTÄRKUNG



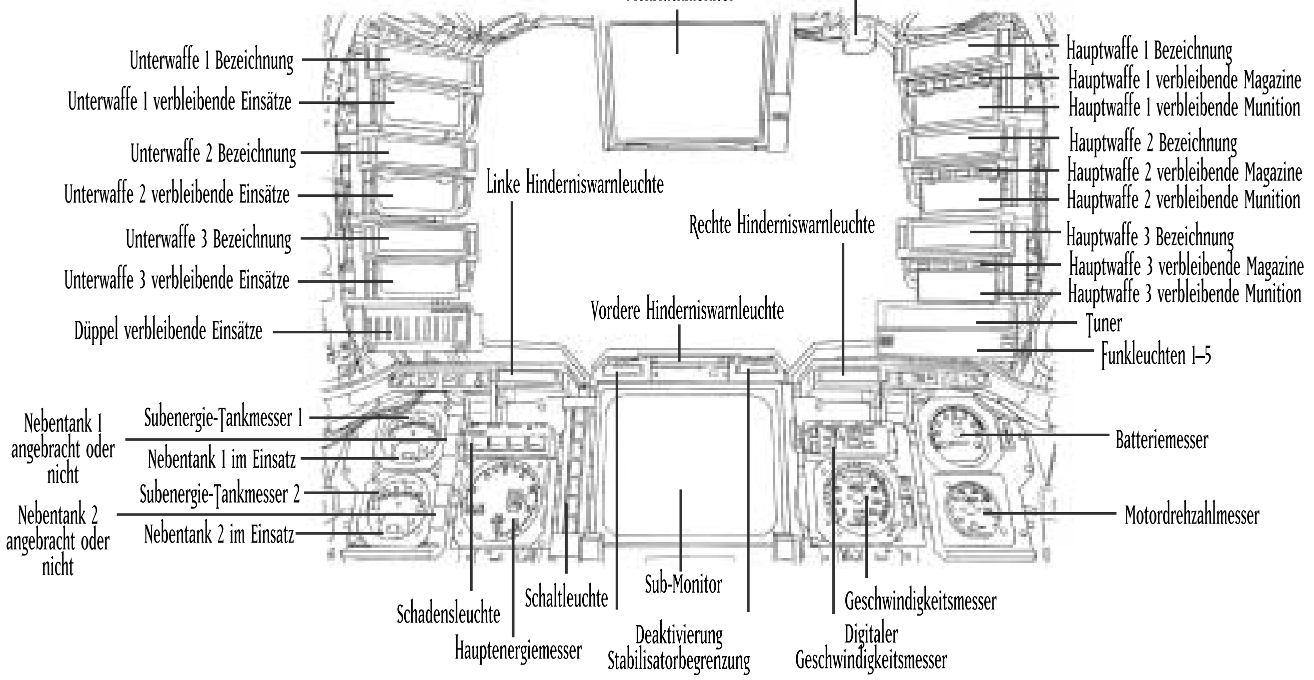
PLATOON-BEFEHL: ANGRIFF



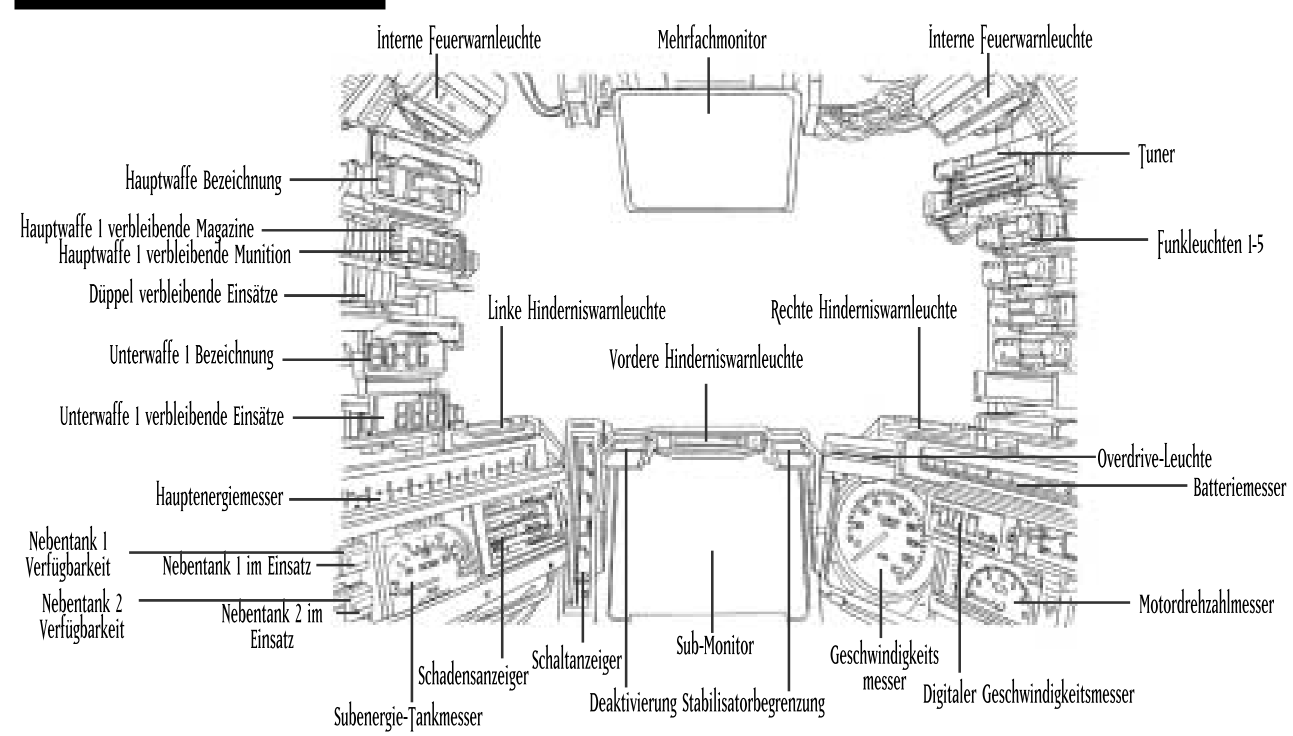
PLATOON-BEFEHL: VERSPRENGEN



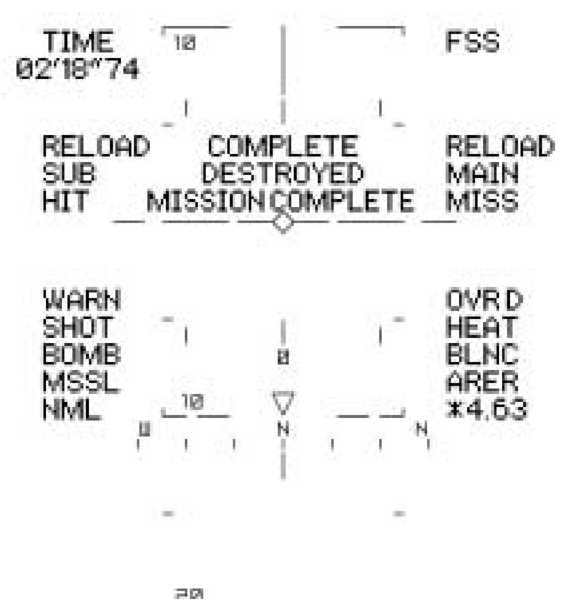
COCKPIT: 1. GENERATION



COCKPIT: 2. GENERATION

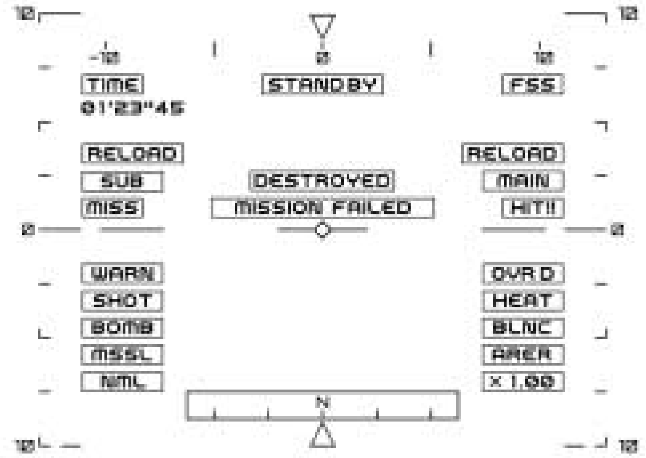


HAUPTMONITORDARSTELLUNG: 1. GENERATION



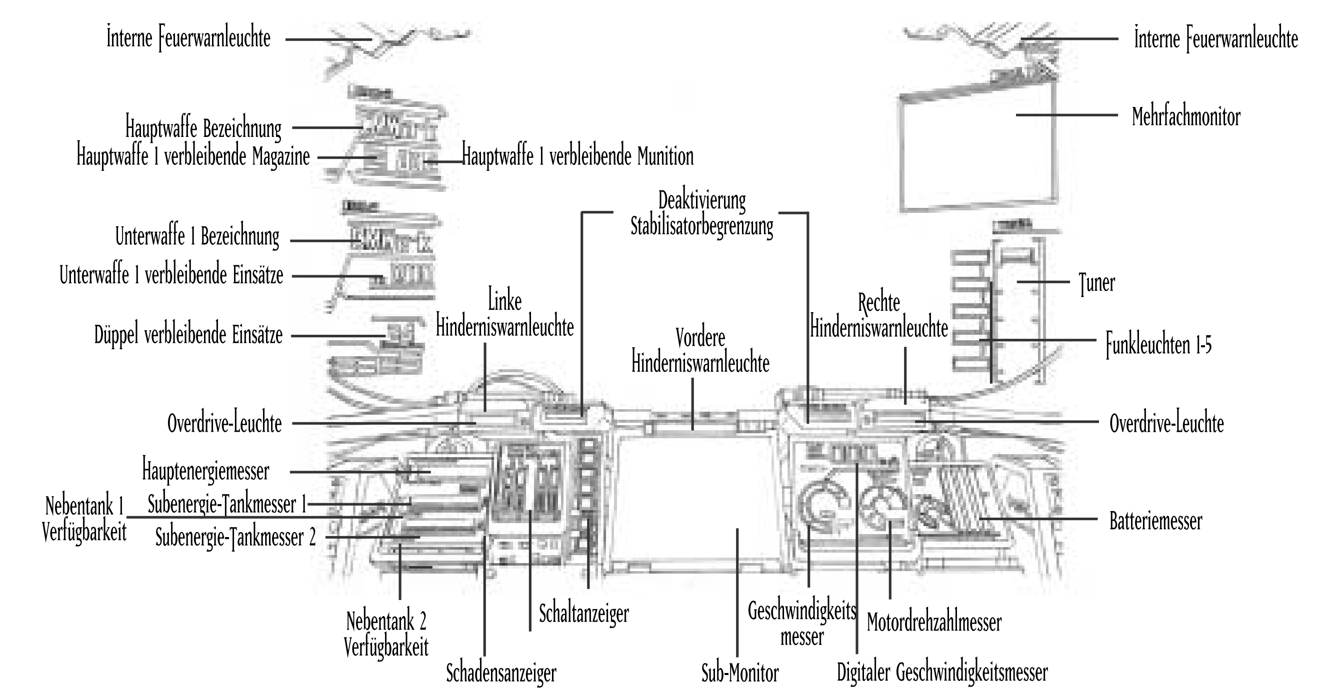
ZEIT .... Verbleibende Zeit
FSS .... Zeigt die Betriebsbereitschaft Ihres FSS-Systems an
SUB .... Unterwaffen-Info
RELOAD – Sie sind mitten im Nachladevorgang
HIT/MISS – Ihre Unterwaffe hat das Ziel getroffen oder verfehlt
SUPPLY INFO (NACHSCHUBINFO) .... STAND BY – Nachschub wird vorbereitet
REFUEL – Auftankvorgang aktiv
COMPLETE – Der Auftankvorgang ist abgeschlossen
DESTROYED .... Ein Feind wurde vernichtet
MISSION COMPLETE (MISSION BEENDET .... Zeigt an, in welchem Umfang die Mission abgeschlossen wurde
MAIN .... Hauptwaffen-Info
RELOAD – Sie sind mitten im Nachladevorgang
HIT/MISS – Ihre Hauptwaffe hat das Ziel getroffen oder verfehlt
WARN .... Warnt Sie davor, dass der Feind Ihren VT im Visier hat
SHOT .... Zeigt an, dass der Feind eine nicht gelenkte Waffe auf Sie abgefeuert hat
BOMB .... Warnt Sie davor, dass Bomben mit gekrümmter Geschossflugbahn im Anflug sind
MSSL .... Warnt Sie davor, dass eine Lenkrakete im Anflug ist
NML .... Zeigt den Normalbetrieb an (Overdrive deaktiviert)
OVRD .... Zeigt an, dass Sie sich im Overdrive-Modus befinden
HEAT .... Zeigt an, dass sich die Batterie überhitzt hat
BLNC .... Zeigt an, dass der Stabilisator langsam seinen kritischen Punkt erreicht
AREA .... Zeigt an, dass Sie gerade das gekennzeichnete Kampfgebiet verlassen
4.63 .... Hauptkamera-Vergrößerungsverhältnis
ANGLE OF DEPRESSION/ELEVATION (TIEFENWINKEL/HÖHENWINKEL) .... Zeigt den Kamerawinkel an
COMPASS .... Zeigt die Richtung an, in die Sie sich bewegen.

HAUPTMONITORDARSTELLUNG: 2. GENERATION

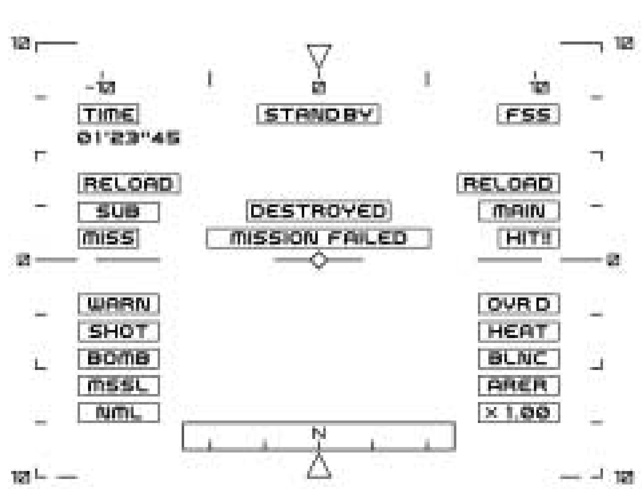


TIME .... Verbleibende Zeit
FSS .... Zeigt die Betriebsbereitschaft Ihres FSS-Systems an
SUB .... Unterwaffen-Info
RELOAD – Sie sind mitten im Nachladevorgang
HIT/MISS – Ihre Unterwaffe hat das Ziel getroffen oder verfehlt
SUPPLY INFO .... STAND BY – Nachschub wird vorbereitet
REFUEL – Auftankvorgang aktiv
COMPLETE – Der Auftankvorgang wurde beendet
DESTROYED .... Ein Feind wurde vernichtet
MISSION COMPLETE .... Zeigt an, in welchem Umfang die Mission abgeschlossen wurde
MAIN .... Hauptwaffen-Info
RELOAD – Sie sind mitten im Nachladevorgang
HIT/MISS – Ihre Hauptwaffe hat das Ziel getroffen oder verfehlt
WARN .... Warnt Sie davor, dass der Feind Ihren VT ins Visier genommen hat
SHOT .... Zeigt an, dass der Feind eine nicht gelenkte Waffe auf Sie abgefeuert hat
BOMB .... Warnt Sie davor, dass Bomben mit gekrümmter Geschossbahn im Anflug sind
MSSL .... Warnt Sie davor, dass eine Lenkrakete im Anflug ist
NML .... Zeigt den Normalbetrieb an (Overdrive deaktiviert)
OVRD .... Zeigt an, dass Sie sich im Overdrive-Modus befinden
HEAT .... Zeigt an, dass sich die Batterie überhitzt hat
BLNC .... Zeigt an, dass der Stabilisator langsam seinen kritischen Punkt erreicht
AREA .... Zeigt an, dass Sie gerade das gekennzeichnete Kampfgebiet verlassen
x 1.00 .... Hauptkamera-Vergrößerungsverhältnis
ANGLE OF DEPRESSION/ELEVATION (TIEFENWINKEL/HÖHENWINKEL) .... Zeigt den Kamerawinkel an
COMPASS .... Zeigt die Richtung an, in die Sie sich bewegen.

COCKPIT: 3. Generation



HAUPTMONITORDARSTELLUNG: 3. GENERATION



ZEIT .... Verbleibende Zeit
FSS .... Zeigt die Betriebsbereitschaft Ihres FSS-Systems an
SUB .... Unterwaffen-Info
RELOAD – Sie sind mitten im Nachladevorgang
HAT/MISS – Ihre Unterwaffe hat das Ziel getroffen oder verfehlt
SUPPLY INFO .... STAND BY – Nachschub wird vorbereitet
REFUEL – Auftankvorgang aktiv
COMPLETE – Der Auftankvorgang wurde beendet
DESTROYED .... Ein Feind wurde vernichtet
MISSION COMPLETE .... Zeigt an, in welchem Umfang die Mission abgeschlossen wurde
MAIN .... Hauptwaffen-Info
RELOAD – Sie sind mitten im Nachladevorgang
HIT/MISS – Ihre Hauptwaffe hat das Ziel getroffen oder verfehlt
WARN .... Warnt Sie davor, dass der Feind Ihren VT ins Visier genommen hat
SHOT .... Zeigt an, dass der Feind eine nicht gelenkte Waffe auf Sie abgefeuert hat
BOMB .... Warnt Sie davor, dass Bomben mit gekrümmter Geschossbahn im Anflug sind
MSSL .... Warnt Sie davor, dass eine Lenkrakete im Anflug ist
NML .... Zeigt den Normalbetrieb an (Overdrive deaktiviert)
OVRD .... Zeigt an, dass Sie sich im Overdrive-Modus befinden
HEAT .... Zeigt an, dass sich die Batterie überhitzt hat
BLNC .... Zeigt an, dass der Stabilisator langsam seinen kritischen Punkt erreicht
AREA .... Zeigt an, dass Sie gerade das gekennzeichnete Kampfgebiet verlassen
x 1.00 .... Hauptkamera-Vergrößerungsverhältnis
ANGLE OF DEPRESSION/ELEVATION (TIEFENWINKEL/HÖHENWINKEL) .... Zeigt den Kamerawinkel an
COMPASS .... Zeigt die Richtung an, in die Sie sich bewegen.

HERSTELLERGARANTIE FÜR IHRE KOPIE DER XBOX-SPIELSOFTWARE ("SPIEL")

Garantie. Microsoft Corporation ("Microsoft") garantiert, dass dieses Spiel für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Erwerb so funktioniert wie in dem beigefügten Handbuch beschrieben. Diese Herstellergarantie ist nichtig, falls Schwierigkeiten mit dem Spiel auf einen Unfall, Missbrauch, Virus oder falsche Anwendung zurückzuführen sind. Microsoft gibt keine anderen Garantien und macht keine weiteren Versprechungen hinsichtlich des Spiels.

Ihre Ansprüche. Falls innerhalb des Garantiezeitraums von 90 Tagen ein Problem mit dem Spiel auftritt, das unter diese Herstellergarantie fällt, geben Sie das Spiel zusammen mit einer Kopie der Original-Verkaufsquittung an den Händler zurück. Der Händler wird das Spiel nach eigenem Ermessen entweder a) kostenlos reparieren oder ersetzen oder b) den Kaufpreis zurückerstatten. Für jedes Ersatzspiel gewährt Microsoft für die restliche Zeit des ursprünglichen Garantiezeitraums oder für 30 Tage nach Erhalt die Garantie, wobei der längere Zeitraum maßgebend ist. Microsoft kann für eventuelle Schäden nicht haftbar gemacht werden, soweit Sie Beschädigungen durch entsprechende Vorsichtsmaßnahmen hätten vermeiden können.

Gesetzliche Rechte. Möglicherweise haben Sie Rechte gegenüber Ihrem Händler, auf die die Herstellergarantie von Microsoft keinen Einfluss hat.

WENN SIE DAS SPIEL NICHT FÜR IHREN PERSÖNLICHEN GEBRAUCH ERWORBEN HABEN (WENN SIE NICHT ALS VERBRAUCHER HANDELN)

Die folgenden Bestimmungen gelten im größtmöglichen durch das anwendbare Recht zugelassenen Umfang.

Keine weiteren Gewährleistungen. Microsoft und deren Lieferanten lehnen alle anderen ausdrücklichen oder konkludenten Gewährleistungen und Garantien bezüglich des Spiels und des beigefügten Handbuchs ab.

Haftungsbeschränkung. Microsoft haftet in Fällen von Vorsatz, grober Fahrlässigkeit, bei Verletzung von Leib oder Leben sowie bei Ansprüchen nach dem Produkthaftungsgesetz nach den gesetzlichen Vorschriften. Eine weitergehende Haftung von Microsoft besteht nicht. Dies gilt für alle Haftungstatbestände einschließlich unerlaubter Handlung.

Falls Sie Fragen bezüglich dieser Garantie haben, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler oder an Microsoft unter:

Microsoft Ireland Operations Limited
Sandyford Industrial Estate
Blackthorn Road
Dublin 18
Irland

ESPAÑOL

ANTES DE UTILIZAR EL JUEGO

Gracias por comprar STEEL BATTALION. Lea los manuales de instrucciones antes de empezar a jugar. Después de leer los manuales, téngalos a mano en lugar seguro para que pueda consultarlos rápida y fácilmente.

ADVERTENCIAS

- Guarde la unidad y todos los componentes lejos del alcance de los niños.
- No abra ni modifique la unidad ni los componentes.
- No derrame agua sobre la unidad o los componentes.
- Guarde la unidad y los componentes en un lugar seco y libre de polvo.
- Si aparece algún problema, detenga el uso de inmediato.

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD

Información sobre los ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas puede sufrir un ataque cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen las imágenes o las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso aquellas personas que no tienen un historial de este tipo de ataques o epilepsia pueden ser propensos a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques tienen varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea de la conciencia. Además, pueden ocasionar una pérdida del conocimiento o incluso convulsiones que conduzcan a una lesión propiciada por una caída o un golpe con algún objeto cercano.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, **deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico**. Los padres deben observar a sus hijos o preguntarles si han sufrido los síntomas antes mencionados; los niños y adolescentes tienen más posibilidades de sufrir estos ataques que los adultos.

Para reducir el riesgo de ataques epilépticos fotosensibles es aconsejable sentarse a una distancia considerable de la pantalla del televisor, utilizar una pantalla más pequeña, jugar en una habitación bien iluminada y no jugar cuando se está somnoliento o cansado.

Si usted o algún familiar suyo posee un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

Información adicional importante sobre la salud y seguridad
El manual de instrucciones de la Xbox contiene información importante sobre la salud y seguridad que debería leer y asimilar antes de utilizar este software.

Evite daños en su televisor

No utilice este software en determinados televisores.
Algunos aparatos, sobre todo los de proyección frontal o posterior, pueden sufrir daños si se utilizan para videojuegos, incluidos los juegos de la Xbox. Las imágenes estáticas presentadas durante el desarrollo normal del juego pueden "quemar" la pantalla, lo que origina una sombra permanente de este tipo de imágenes, incluso cuando no se está jugando. Se pueden producir daños similares debido a las imágenes estáticas que se crean al poner el videojuego en pausa. Consulte el manual de usuario del televisor para saber si se pueden utilizar videojuegos con total garantía y seguridad. Si no encuentra esta información en el manual, póngase en contacto con el distribuidor o el fabricante del televisor para saber si se pueden utilizar videojuegos de forma segura en el aparato.

ÍNDICE

INSTALACIÓN DEL CONTROLADOR

PRECAUCIONES

- No conecte más de 2 controladores de **STEEL BATTALION** en la misma unidad Xbox.
- No toque la **palanca de puntería (de mira)** ni la de **selección al conectar** el controlador de **STEEL BATTALION** o encender el equipo.
- Al conectar las piezas del controlador de **STEEL BATTALION** no confunda la unidad izquierda con la unidad derecha. Asegúrese de conectarlas en sus posiciones correctas.
- El controlador de **STEEL BATTALION** está fabricado con pequeñas piezas de precisión. No coloque nada encima ni lo ponga en un estante inestable.
- Apague siempre la consola Xbox antes de quitar el controlador de **STEEL BATTALION**.
- Cuando limpie el controlador de **STEEL BATTALION**, asegúrese de apagarlo previamente. Limpie el controlador con un paño suave y seco. No utilice disolvente porque puede producir decoloración o deformación de la unidad.
- Evite que caiga el controlador de **STEEL BATTALION**.
- No tuerza con mucha fuerza el cable; retírelo o ponga algo pesado sobre él.
- Al quitar el cable, asegúrese de sujetar el área que se conecta a la consola Xbox para retirar el cable.
- No guarde el controlador de **STEEL BATTALION** en lugares con mucho calor o frío, o en los que pueda haber agua o humedad.
- Utilice el controlador de **STEEL BATTALION** sólo para el propósito para el que está concebido.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Antes de enviar el controlador de **STEEL BATTALION** para su reparación, realice las siguientes comprobaciones:

El controlador no responde:

- Vuelva a conectarlo desde el principio y reinicie el equipo.

El indicador LED de la palanca de puntería no se enciende:

- Mueva la **palanca de cambio** a una posición en la que el indicador LED se encienda. Dejar la palanca en una posición en la que no se encienda durante períodos largos puede ocasionar que el indicador LED deje de encenderse.

MONTAJE DE LA UNIDAD DERECHA

Advertencia: no confunda las unidades derecha e izquierda. Asegúrese de conectarlas en sus posiciones correctas.

1. Conecte la unidad central y la unidad derecha insertando el cable conector en las clavijas de ambas unidades.

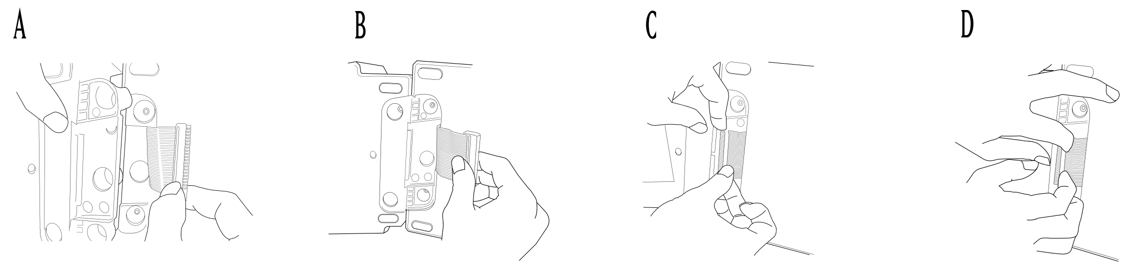
   ATENCIÓN: debe conectar el extremo del cable en la unidad central con la orientación correcta. Compruebe la dirección en la que debe estar orientado el cable antes de intentar conectarlo en la unidad.
2. Asegúrese de insertar los extremos del cable conector hasta el fondo en las clavijas. De no hacerlo así, el controlador podría no funcionar.
3. Compruebe que el cable del conector no queda pellizcado entre las dos unidades.

   ADVERTENCIA: si inserta el cable conector demasiado bruscamente, puede romper los cables en el interior, con lo que la unidad quedaría inservible.
4. Sujete firmemente la cubierta de la unidad conectora. En la parte posterior de cada cubierta de unidad conectora aparece escrita una **R** o **L** pequeña. Utilice la cubierta **R** con la unidad derecha y la cubierta **L** con la unidad izquierda.
5. Inserte los tornillos en los cuatro orificios de la cubierta de la unidad conectora. Utilice para este fin la llave Alan que hay sujeta a la parte inferior de la unidad central.
6. Apriete los tornillos y habrá finalizado.

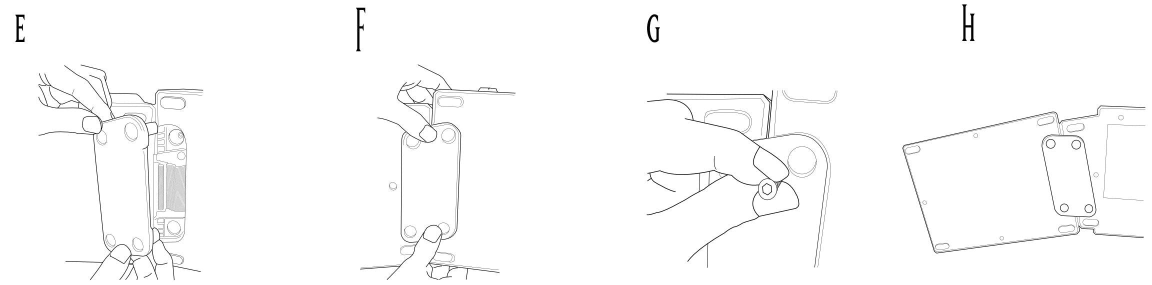
MONTAJE DE LA UNIDAD IZQUIERDA

Siga los mismos pasos que para conectar la unidad derecha (arriba).

MONTAJE DEL CONTROLADOR DE STEEL BATTALION



Conecte la unidad central y la unidad derecha insertando el cable conector en las clavijas de ambas unidades.
Asegúrese de insertar los extremos del cable conector hasta el fondo en las clavijas.



Sujete firmemente la cubierta de la unidad conectora.
Inserte los tornillos en los cuatro orificios de la cubierta de la unidad conectora y apriételos.



CONTROLADOR DE STEEL BATTALION COMPLETAMENTE MONTADO

SECCIÓN 1. CONCEPTO DE VT Y DIVISIÓN PANZER ESPECIAL

1-1 CONCEPTO DE VT

La historia del VT (tanque vertical) es breve y sólo se ha utilizado realmente como arma durante los últimos ocho años. No obstante, debido al hecho de que muchas organizaciones diferentes han empezado a utilizar el VT, tiene un gran potencial como arma militar. El desarrollo militar ha llegado a saturarse y, debido a la reducción de armamento, muchos proyectos militares y tropas innecesarias han sufrido recortes. El VT, con su impresionante potencia de fuego y la posibilidad de ser pilotado por una persona, se utilizará para reemplazar tanques acorazados y no cabe duda de que será el arma principal de la mayoría de organizaciones.

1-2 FUNDAMENTOS DEL VT DE USO MILITAR

Hasta la fecha, el VT no se ha utilizado de forma generalizada como arma militar. Sólo se ha utilizado experimentalmente, en conflictos locales, en dos ocasiones. Actualmente, la documentación relativa a su uso militar no es completa. Para que el VT alcance su pleno potencial, deberemos esperar a que se complete la investigación. El potencial militar del VT aumentará en función del tamaño y alcance de futuros enfrentamientos. El VT se utilizará principalmente como una poderosa arma con elevada potencia de fuego y será eficaz cuando se introduzca en combate de forma masiva. Uno de los principales aspectos que debe tenerse en consideración es que, comparativamente, el VT no se ha utilizado tanto como otras armas o vehículos anteriores. Por lo tanto, para mantener la potencia militar del VT, serán absolutamente inestimables los refuerzos de apoyo.

1-3 DEBERES DE LA UNIDAD ACORAZADA ESPECIAL

La función de la Unidad Panzer que utiliza el VT como equipo militar será llevar a cabo tareas extremadamente importantes. En una batalla de infantería motorizada, la Unidad Acorazada se utilizará para destruir al enemigo, capturar enemigos clave, apoderarse de diferentes campamentos enemigos y ocupar y defender áreas. El VT se utilizará principalmente como pelotón motorizado de ataque y unidad defensiva de contraataque. Además, debido a que el tiempo y la topografía no afectan al VT, servirá como unidad clave al atacar áreas con topografía problemática. Cuando se utilice el VT junto con unidades motorizadas (tanques) aumentará la potencia de fuego de la fuerza completa. A veces se utilizará con fuerzas áreas o navales para capturar lugares clave y participar en estrategias de ataque tras las líneas enemigas.

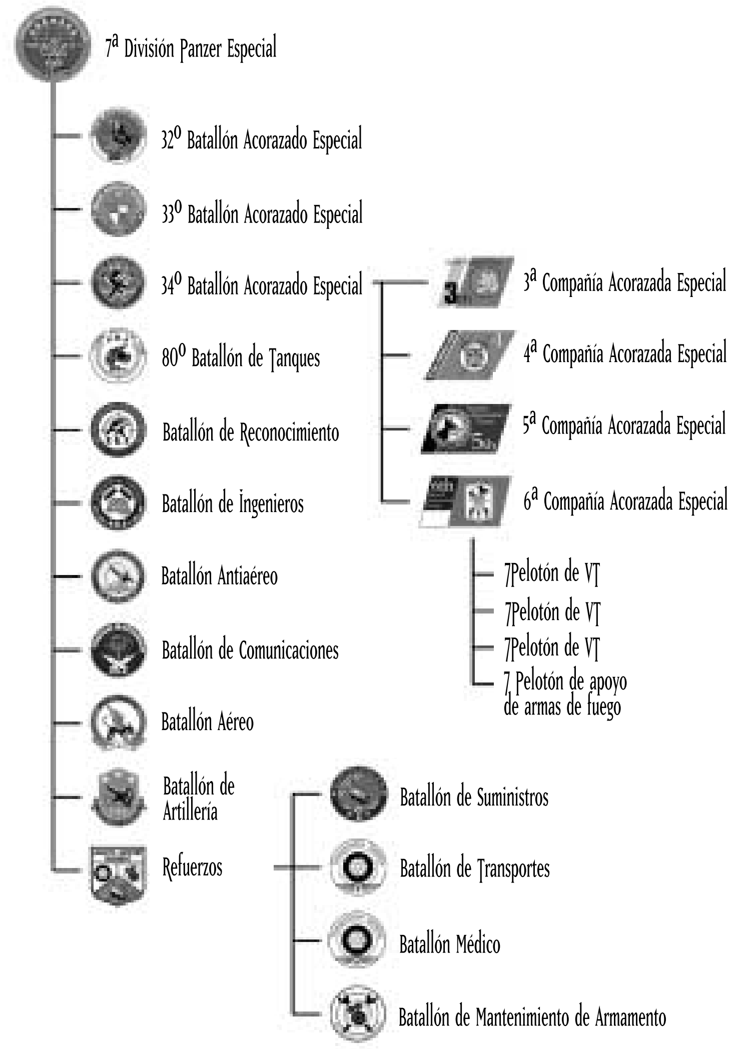
1-4 FORMACIÓN DE LA DIVISIÓN PANZER ESPECIAL

Una división Panzer está formada por un puesto avanzado de mando, 3 batallones de VT, 1 batallón de tanques, 1 batallón de artillería, 1 batallón de reconocimiento, 1 batallón de ingenieros, 1 batallón de comunicaciones, 1 batallón antiaéreo y 1 batallón de apoyo (ver el gráfico de la derecha). La división de apoyo está compuesta por un batallón de suministros, un batallón de mantenimiento del armamento, un batallón de transporte y un batallón médico. El batallón de VT está compuesto por 4 compañías de VT. En cada compañía hay 3 pelotones de VT y 1 pelotón de apoyo de armas de fuego (con 3 máquinas en cada pelotón). El pelotón de apoyo de armas de fuego tiene asignado básicamente una función auxiliar y nunca atacará de forma independiente.

1-5 OPERACIÓN DEL PELOTÓN DE VT

Un pelotón de VT está compuesto por 3 pilotos que operan los VT de clase pequeña, mediana y pesada. El tipo de VT se elige en función del tipo de misión asignada. Antes de empezar una misión, el piloto introduce la solicitud de tipo de VT. El transporte del VT y el equipo para los pelotones de VT proceden del batallón de equipamiento y se envían a las distintas compañías, que utilizan transportes para distribuir el material por los diversos canales. Hay 3 técnicos de VT (1 responsable y 2 ayudantes) asignados a cada VT. En función del tipo de VT, se asigna un oficial delegado en jefe de equipo. Controla todo el equipo. Los pelotones de VT normalmente dependen de los transportes de la compañía para obtener equipos, pero en las situaciones de emergencia en la batalla se valen de los batallones de suministros de apoyo de división. Además, el batallón de mantenimiento del armamento está a cargo de las operaciones a gran escala, como el cambio de conjuntos de piezas completos.

FORMACIÓN DE LA DIVISIÓN PANZER ESPECIAL



SECCIÓN 2. RESÚMEN DEL VT

2-1 PIEZAS BÁSICAS DEL VT

Los VT están formados básicamente por tres unidades principales:

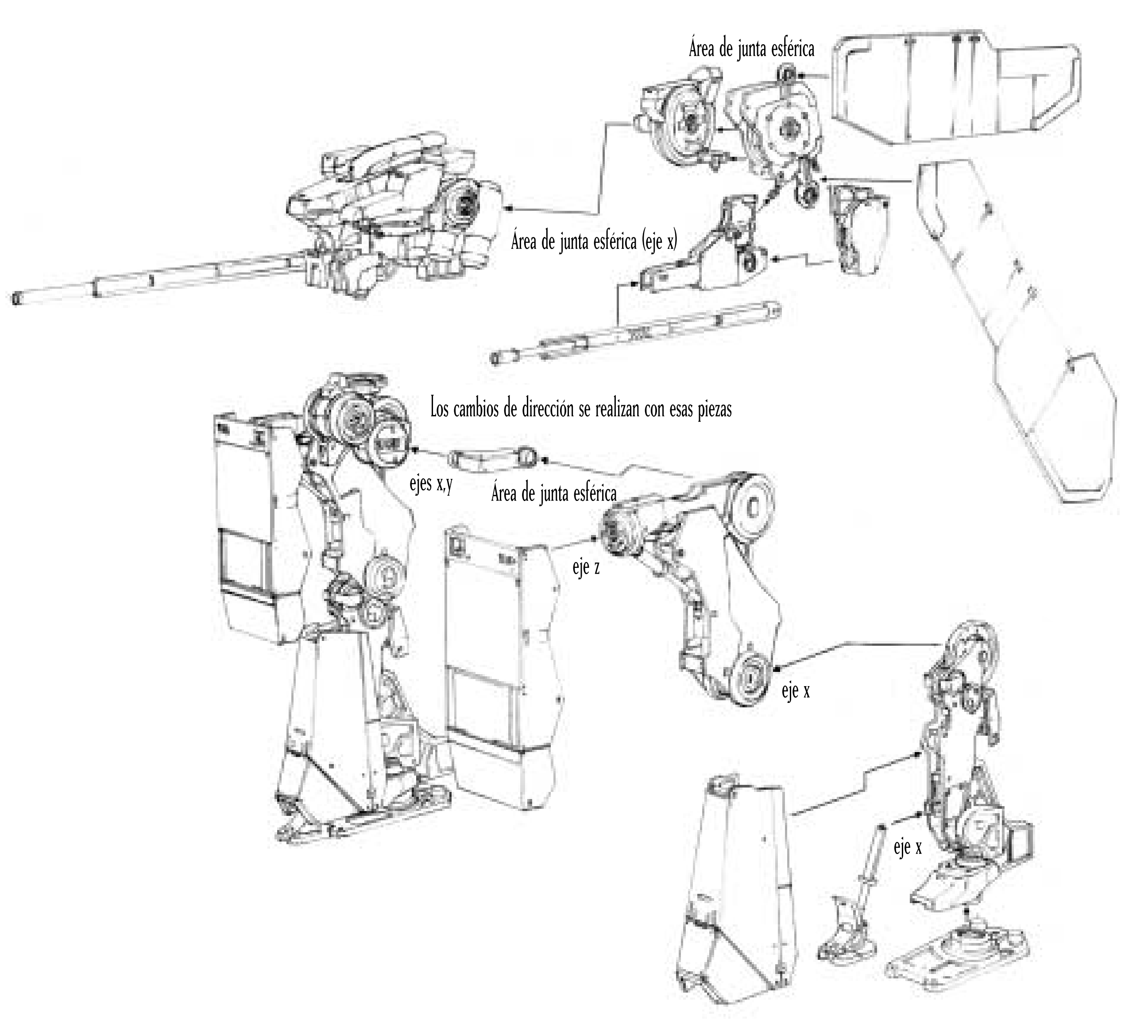
1. Cuerpo principal
2. Patas
3. Unidad de armamento

Algunas unidades de armamento se montan directamente en el cuerpo principal, mientras que otras funcionan de forma independiente.

2-2 SISTEMA DE CONTROL DEL VT

El funcionamiento del VT se controla con un SO (sistema operativo) conocido como COOS. Controla el nivelador de las patas, así como el sistema de puntería de varias armas. Incluso aunque el tipo de VT sea el mismo, cuando el SO cargado sea diferente el rendimiento en el campo de batalla disminuirá considerablemente. El COOS, perfeccionado tanto en numerosos experimentos como en el campo de batalla, es uno de los grandes secretos del ejército. Los pilotos deben tener en cuenta este hecho, por lo que si utilizan el sistema de eyección durante una batalla deberán destruir el VT para proteger esta tecnología.

DIAGRAMA DE LA ESTRUCTURA DEL VT



2-3 TIPOS DE VT

Los VT se clasifican por tipos en función de su peso. Existen los tipos ligero, mediano y pesado.

1. **VT ligeros**

   En este modelo se pone el énfasis principal en la movilidad. Se ha desarrollado para perseguir al enemigo cuando huye o para atacar bases enemigas cuando se ha destruido su potencia de fuego principal. Los VT ligeros pueden ser transportados por aire y han sido diseñados para lanzarlos sobre puntos clave. Pueden resultar vitales en los asaltos aéreos a las bases.

2. **VT medianos**

   VT de operación de clase mediana estándar utilizado como potencia de fuego principal en la División Panzer Especial. Una de sus características principales es que mantienen un equilibrio entre potencia de fuego y gran blindaje, pero son ágiles y pueden moverse rápidamente. De los tres tipos de VT, es el más numeroso. Este VT es el que tiene más posibilidades de variación mediante blindaje y armamento complementarios.

3. **VT pesados**

   VT con blindaje pesado y gran potencia de fuego. Tiene menos movilidad que los VT de nivel ligero o mediano. Por su potencia de fuego y blindaje pesado, estos VT se utilizan principalmente para proteger bases y lugares clave.

2-4 MOVIMIENTO

La movilidad media de los VT de nivel mediano es de 100 kilómetros por hora. 205 kilómetros es la distancia máxima a la que pueden alejarse del hangar. Esos valores básicos pueden cambiar en función del mantenimiento de las piezas, de la topografía y de la habilidad del piloto.

El nivelador, que controla la estabilidad de las patas, afecta al movimiento del VT. Esta habilidad se muestra en puntos. A mayor puntuación del nivelador, mayor estabilidad tendrá el VT.

2-5 DEPÓSITO DE COMBUSTIBLE Y DEPÓSITOS DE RESERVA

Se carga un depósito de combustible fijo en el cuerpo principal. La capacidad del depósito de combustible varía según el depósito utilizado. El M-7 Decider VT (fuerza principal de las Fuerzas de la costa del Pacífico) tiene una capacidad de 6.000 galones (22.712 litros) y puede funcionar alrededor de 5 minutos por depósito.

Algunos VT tienen depósitos de reserva que pueden aumentar el tiempo de operación. La cantidad de depósitos de combustible de un VT varía en función del tipo de VT, pero por término medio un VT sólo tiene uno o dos depósitos de reserva.

Un depósito de reserva tiene una capacidad de 6.000 galones.

Si se presiona el **botón Tank Detach (Desprender depósito)** en la consola principal, se pueden liberar los depósitos de combustible adicionales y aligerar la velocidad del VT, aumentando la movilidad. Si ha consumido un depósito de combustible de reserva, despréndase de él rápidamente.

2-6 CONSUMO DE COMBUSTIBLE Y TIEMPO DE MOVIMIENTO ESTIMADO

Puede recargar el combustible utilizado en la batalla si emite una solicitud de nuevo suministro. Si se encuentra en una situación en la que no puede recibir nuevos suministros y se queda sin combustible, su VT podría quedar aislado en un sitio peligroso.

Para evitar esa situación, en la sesión de instrucciones anterior a la batalla se hará una estimación del tiempo de movimiento. Piense en el movimiento que tendrá que realizar en cada batalla y decida después cuántos depósitos de combustible de reserva necesitará.

La marcha del VT más eficaz en cuanto a consumo de combustible es la 3, pues es la que ofrece el mejor nivel de movimiento y velocidad en una patrulla del VT. Puede extender la cantidad de tiempo de movimiento si reduce el número de veces que realiza deslizamientos y otros movimientos que consumen mucho combustible.

2-7 BLINDAJE DEFENSIVO

El poder defensivo del VT se conoce con el nombre de "resistencia acorazada". Un calibrador del panel de control muestra cuatro niveles diferentes de resistencia. Cada vez que el VT reciba un impacto, sufrirá daños y el calibrador disminuirá. Conforme disminuya, aumentará el riesgo del piloto. Si el calibrador cae hasta niveles de peligro, se mostrará una advertencia. Debe retirarse de la batalla o considerar el uso del sistema de eyección lo antes posible. (Para obtener más información acerca del sistema de eyección, consulte las secciones 4-19 a 4-21.) Puede agregar blindaje adicional al VT, en función del tipo que sea.

2-8 ARMA PRINCIPAL Y ARMA SECUNDARIA

Las armas del VT se dividen en las categorías principal y secundaria. Debe considerar que son diferentes del armamento estándar. Básicamente, la diferencia es que el armamento principal se monta sobre los brazos del VT, mientras que las armas secundarias se montan en cualquier otra área. Puede determinar el tipo de arma por la ubicación en la que está montada. Las armas no se clasifican por su potencia.

2-9 MARGEN DE PESO MÁXIMO DEL ARMAMENTO

Debe pensarse en las armas del VT como si fueran opciones. Algunas armas se pueden utilizar en cualquier tipo de VT, pero otras cambian dependiendo del VT en el que están montadas. Puede elegir tres armas principales y tres secundarias. El peso del armamento que se puede cargar varía en función del tipo de VT. Se muestra el margen de peso máximo del armamento (cantidad total de peso en armamento que puede llevar el VT) para ayudarle a elegir.

2-10 ARMAMENTO CARGADO EN EL VT

RIFLE de 270 mm

Esta arma dispara munición perforante de trayectoria baja.

RIFLE DE ASALTO de 200 mm

Aunque su alcance es limitado, el rápido sistema de carga automática augura la mayor capacidad de disparo rápido.

RIFLE DE ASALTO de 270 mm

Con un máximo de 5 cartuchos sucesivos de acción de disparo rápido, esta arma tiene un gran poder destructivo que le permite servir como arma principal anti-VT. Sin embargo, en comparación con otros modelos de la misma generación, su alcance es relativamente corto.

RIFLE DE DOBLE CAÑÓN de 315 mm

Esta arma dispara simultáneamente dos balas perforantes.

RIFLE DE DISPARO RÁPIDO de 315 mm

Con su capacidad de ráfaga de tres cartuchos, tiene una mayor eficacia de disparo rápido que un rifle normal.

RIFLE de 270 mm



RIFLE DE DISPARO RÁPIDO de 355 mm

Con su capacidad de ráfaga de tres cartuchos, tiene una mayor eficacia de disparo rápido que un rifle normal.

RIFLE DE FRANCOTIRADOR de 320 mm

Arma diseñada para abatir objetivos desde una gran distancia. Tiene un mayor alcance de tiro que un rifle normal.

RIFLE SIN RETROCESO AK19-4A

Dispara proyectiles de gran capacidad explosiva. Es ligero y tiene aproximadamente la misma potencia de fuego que el rifle. Sin embargo, por su lenta cadencia de tiro, al enemigo le es relativamente fácil evitarlo.

RIFLE SIN RETROCESO AK19-77

Esta arma dispara proyectiles de gran capacidad explosiva equipados con espoletas de contacto. La munición hará explosión e infligirá daños incluso aunque el impacto no sea directo.

FUSIL DE ÁNIMA LISA de 315 mm

Esta arma dispara munición APFSDS de baja trayectoria. También tiene un alcance de tiro mayor que el del rifle.

FUSIL DE ÁNIMA LISA de 355 mm
Esta arma dispara munición APFSDS de baja trayectoria. Comparado con el rifle, tiene un mayor alcance de tiro.

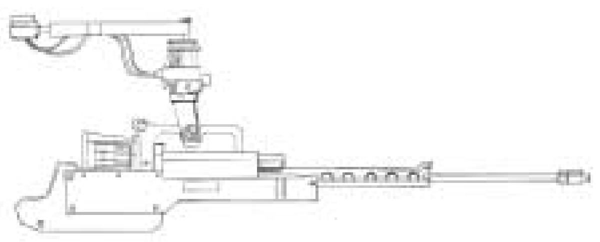
FUSIL DE ÁNIMA LISA de 430 mm
Es la mayor arma de su clase. Sus especificaciones de poder destructivo y de alcance de tiro son más que satisfactorias.

AMETRALLADORA de 67 mm
Esta arma tiene una enorme capacidad de disparo rápido de munición perforante pequeña. Como su potencia de fuego es relativamente pequeña, es un arma ineficaz frente a los VT. Sin embargo, es muy eficaz frente a los AFV y los helicópteros de asalto.

AMETRALLADORA de 80 mm
Esta arma tiene una capacidad muy grande de disparo rápido y dispara pequeña munición perforante. Como su potencia de fuego es relativamente pequeña, es un arma ineficaz frente a los VT. Sin embargo, es muy eficaz frente a los AFV y los helicópteros de asalto.

AMETRALLADORA de 100 mm
Esta arma tiene una capacidad muy grande de disparo rápido y dispara pequeña munición perforante. Como su potencia de fuego es relativamente pequeña, es un arma ineficaz frente a los VT. Sin embargo, es muy eficaz frente a los AFV y los helicópteros de asalto.

AMETRALLADORA de 67 mm



AMETRALLADORA PESADA de 120 mm
Es una arma más destructiva que la ametralladora. Aunque tiene una gran capacidad de disparo rápido, no es tan efectiva como las armas anti-VT. Sin embargo, es muy efectiva frente a los cañones móviles de apoyo.

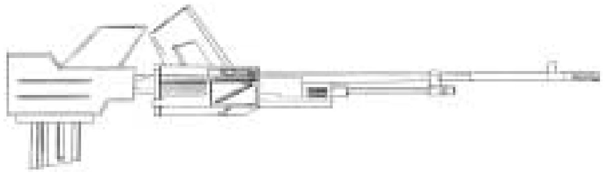
AMETRALLADORA PESADA de 140 mm
Es una arma más destructiva que la ametralladora. Aunque tiene una gran capacidad de disparo rápido, no es tan efectiva como las armas anti-VT. Sin embargo, es muy efectiva frente a los cañones móviles de apoyo.

AMETRALLADORA PESADA de 135 mm
Es una ametralladora pesada que se coloca bajo el cuerpo principal del VT. Es más potente que la ametralladora normal de cadena y su característica de disparo rápido agregada la convierte en un buen arsenal secundario.

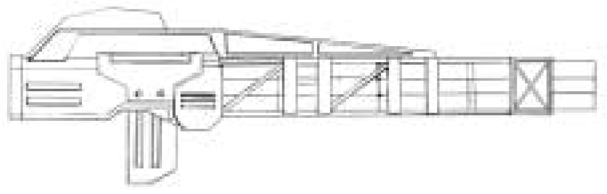
CAÑÓN DE COHETES TIERRA-TIERRA MK21
Esta arma puede disparar seis cohetes tierra-tierra de tamaño medio simultáneamente.

CAÑÓN DE COHETES TIERRA-TIERRA MK34
Esta arma puede disparar simultáneamente cuatro cohetes tierra-tierra y es una amenaza letal para cualquier VT.

CAÑÓN AUTOMÁTICO de 120 mm



CAÑÓN DE COHETES TIERRA-TIERRA MK21



SQUALL: MORTERO ANTI-VT GUIADO
Es la única arma anti-VT de ángulo elevado que tiene capacidad de buscador (dirigirse al blanco).

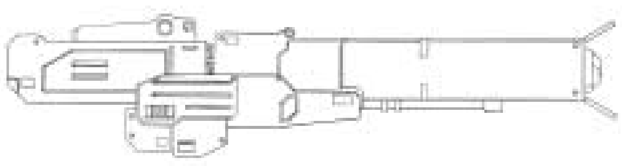
RAILGUN A
Es el arma más reciente de las desarrolladas por PRF. Mediante un pulso electromagnético, esta arma dispara su munición a hipervelocidad. Su alcance de ataque y su potencia de fuego no tienen precedentes.

RAILGUN B
Arma desarrollada por Hai Shi Dao. Mediante un pulso electromagnético, esta arma dispara su munición a hipervelocidad. Su alcance de ataque y su potencia de fuego no tienen precedentes.

LANZADOR HVM
Esta arma dispara munición perforante reactopropulsada. Aunque su alcance y potencia de fuego son de la clase más alta, no está equipada con sistema buscador.

OBÚS de 225 mm
Esta arma dispara proyectiles en trayectoria de arco elevado. Aunque no es demasiado destructiva, es capaz de infligir daños en un radio fijo tras el impacto. Es muy eficaz contra áreas pobladas de AFV.

RAIL GUN (CAÑÓN DE PULSOS)



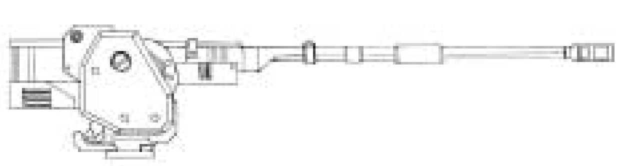
OBÚS de 305 mm
Esta arma dispara proyectiles en trayectoria de arco elevado. Aunque no es demasiado destructiva, es capaz de infligir daños en un radio fijo tras el impacto. Es muy eficaz frente a áreas pobladas de AFV.

OBÚS de 370 mm
Esta arma dispara proyectiles en trayectoria de arco elevado. Es capaz de infligir daños en un radio fijo tras el impacto. Dependiendo de su uso, puede ser muy eficaz.

OBÚS de 550 mm
Esta arma dispara proyectiles en trayectoria de arco elevado. Es muy destructiva y capaz de infligir tremendos daños en un radio fijo tras el impacto.

MLRS DE CAPACIDAD 8 (Sistema lanzacohetes múltiple)
Este MLRS con capacidad de 8 disparos sucesivos lanza grandes cohetes con trayectorias de ángulo elevado. Es capaz de infligir daños con su gran radio de explosión. Es muy efectiva si se desea despejar un área grande de terreno.

OBÚS de 370 mm



MLRS DE CAPACIDAD 12

Este MLRS con capacidad de 12 disparos sucesivos lanza grandes cohetes con trayectorias de ángulo elevado. Es capaz de infligir daños con su gran radio de explosión. Es muy eficaz si se desea conquistar un área grande de terreno.

LANZAMISILES COMPACTO DE DOBLE RECEPTÁCULO

Es un lanzamisiles doble compacto que se coloca bajo el cuerpo central del VT.

LANZAMISILES COMPACTO DE TRIPLE RECEPTÁCULO

Es un lanzamisiles triple compacto que se coloca bajo el cuerpo central del VT.

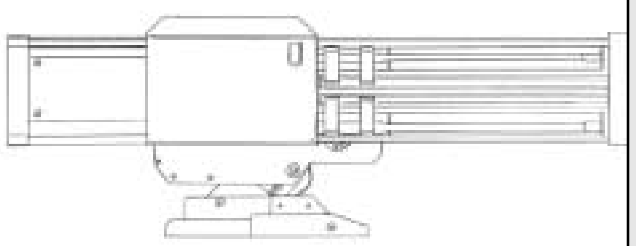
MISIL GUIADO ANTI-VT ASLAM (Misil avanzado de ataque guiado tierra-tierra a distancia)

Misil guiado por infrarrojos del tipo "dispara y olvídate". En función de la programación de las pautas de movimiento del VT, su precisión de localización del objetivo mejora, lo que se traduce en un número extremadamente alto de impactos directos.

POZIT: MISIL GUIADO ANTI-VT

Misil guiado por infrarrojos del tipo "dispara y olvídate". Aunque inferior que el ASLAM, es un misil preciso y destructivo.

MISIL GUIADO ANTI-VT



MISIL GUIADO COMPACTO DE DOBLE CARGA

Es un lanzamisiles doble compacto guiado que se coloca bajo el cuerpo central del VT. Aunque su rendimiento no es elevado, está equipado con un sistema buscador.

MISIL GUIADO AVTDV

Es un misil anti-VT grande, también conocido como "Mata VTs". Es el misil más mortífero, debido a su avanzado sistema de guía, largo alcance de tiro y fuerza destructora.

DISPERSOR ALC205

Diseñada especialmente para el combate cercano con VT, esta arma es muy destructiva y tiene la ventaja de poder abatir a un enemigo con un impacto directo.

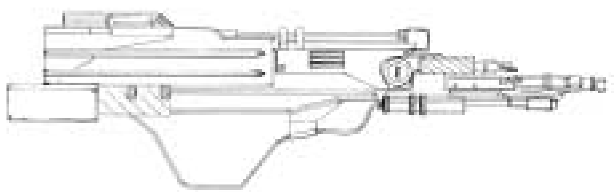
DISPERSOR ALC22B

Diseñada especialmente para el combate cercano con VT, esta arma es muy destructiva y tiene la ventaja de poder abatir a un enemigo con un impacto directo.

NAPALM

La munición de napalm se puede cargar en cualquier lanzador compacto que se coloque bajo el cuerpo principal del VT. El napalm es muy eficaz para arrasar enemigos terrestres por su capacidad natural para incendiar un área de tierra determinada. Un VT se incendiará con un impacto directo de napalm.

DISPERSOR ALC205



LANZALLAMAS

Es un arma para combate cercano que se coloca debajo del cuerpo principal del VT. Un impacto directo con esta arma hará que un VT se incendie.

BARRA ELÉCTRICA

Diseñada especialmente para combate cercano con los VT, un impacto directo con esta arma causará una descarga masiva de voltios de electricidad que incapacitará al VT enemigo temporalmente.

BOMBA CORTADORA

Esta gran bomba cortadora se adapta al VT para el combate cercano. Es el arma más destructiva en combate cercano.

GRANADA DE DETONACIÓN CRONOMETRADA ÁREA

Esta granada está diseñada especialmente para el combate cercano. Debido a las espoletas de contacto internas, la granada detonará e infligirá daños incluso sin contacto directo con el objetivo.

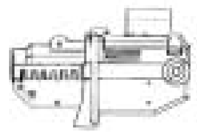
GRANADA DE DETONACIÓN CRONOMETRADA AÉREA CON CAPACIDAD DE 3 PROYECTILES

Esta granada está diseñada especialmente para el combate cercano. Debido a las espoletas de contacto internas, la granada detonará e infligirá daños incluso sin contacto directo con el objetivo.

CARGADOR DE HUMO

Esta arma dispara cuatro granadas de humo. Su único propósito es crear humo denso para cegar la visibilidad del enemigo e impedir su capacidad de ataque.

GRANADA DE DETONACIÓN CRONOMETRADA AÉREA



MINA PROYECTIL ANTI-VT

Esta arma es capaz de descargar simultáneamente tres minas anti-VT que se proyectan hacia adelante.

DEPÓSITO PROPELENTE

Es un depósito de combustible del VT. Después de vaciar el depósito puede desprenderse para aligerar la carga.

BLINDAJE ADICIONAL

El blindaje adicional permite aumentar la vida del VT. También le otorga al piloto la posibilidad de utilizar los misiles guiados que hay cargados dentro del receptáculo del blindaje. Presione F1 durante el combate para liberarlos.

SUMINISTROS DE REPUESTO

Los suministros de repuesto incluyen munición y combustible. Se entregará un suministro de repuesto cuando se solicite un helicóptero de suministros.

RADIOCASETE

Esta radiocasete antigua se descubrió en el área de almacenamiento del campo de instrucción. Póngala en la cabina para escuchar algunas canciones durante el combate.

2-11 ALCANCE DE TIRO DEL ARMAMENTO CON TRAYECTORIA CURVA EN EL MAPA DE GUERRA

Debe bloquear el objetivo de antemano si utiliza un arma con trayectoria de disparo curva. Al elegir un arma con trayectoria de disparo curva, el objetivo, dirección de tiro y lugar de impacto del arma aparecerán en una línea blanca en el Mapa de guerra. Puede utilizar esta información para intentar acertar al enemigo incluso cuando no haya bloqueado el objetivo.

2-12 ESPOLETA CORTA

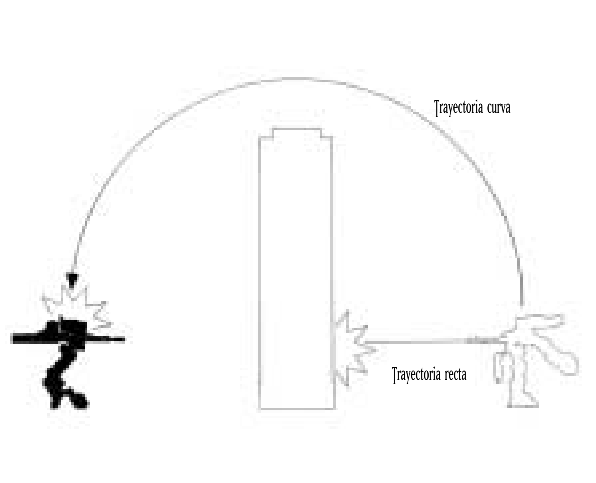
Se ha colocado una espoleta corta en la munición del cañón sin retroceso Ak19-77 y en las granadas de corto alcance (se utilizará regularmente una espoleta corta para la artillería normal). Las espoletas cortas utilizan el magnetismo para buscar sus objetivos y hacen explosión cuando están a una distancia establecida. Gracias a ello, no es necesario hacer impacto directo en el objetivo para dañarlo. En una batalla de VT, que son móviles y rápidos, esas espoletas cortas pueden desempeñar una importante función de apoyo para dañar al oponente.

2-13 DEFENSA ANTIRRADAR

Para defenderse frente a misiles guiados por radar, el VT ha sido equipado con una unidad que suelta tamo (partículas de metal que perturban las señales de radar). El tamo estalla en cuatro direcciones distintas cuando se ha disparado un misil al VT. Estallan pedazos de aluminio en el aire y el misil guiado bloquea el tamo como objetivo, abandonando el VT.

Si se desplaza lateralmente después de lanzar el tamo, puede esquivar más eficazmente el misil.

TRAYECTORIA CURVA FRENTE A TRAYECTORIA RECTA



SECCIÓN 3. FUNCIONES ESPECIALES HASTA LA 2ª GENERACIÓN DEL COOS

3-1 ADICIONES AL COOS DE 2ª GENERACIÓN

Actualmente, el COOS que dirige todos los movimientos del VT ha cambiado a la 2 generación y ha aumentado la funcionalidad de las capacidades del VT. Junto a un aumento en la potencia del procesador, COOS dispone de nuevo armamento guiado anti-VT y de un útil sistema de disparo por estimación del objetivo (FSS). Esas nuevas adiciones le proporcionan al VT incluso más poder destructivo. A continuación hay una lista de muchas de las funciones del COOS de 2 generación.

3-2 FUNCIÓN FSS (Sistema de disparo por estimación del objetivo)

FSS analiza el patrón de movimiento del VT objetivo, la distancia de recorrido de la bala y la cantidad de tiempo que el proyectil estará en el aire. Después, mueve automáticamente el buscador de objetivos hasta la siguiente ubicación probable del enemigo. Para cambiar el modo de puntería FSS a "puntería directa" presione el **botón FSS**. Consulte la sección 5-4 para obtener más información acerca de FSS.

3-3 FUNCIÓN OVERDRIVE (SUPERDIRECTA)

Esta función se utiliza para proporcionarle al VT un aumento de velocidad durante un tiempo limitado. Desactiva el "limitador de velocidad", que protege a diversas juntas del desgaste. Para obtener más información acerca de la función superdirecta, consulte la sección 4-6.

3-4 FUNCIÓN STEALTH (SIGILO)

Función sigilosa incluida en el VT que le permite evadir la detección por radar. Se consigue utilizando pintura absorbente de emisiones de radar, mejorando los tubos de emisión de gases y haciendo más aerodinámico el casco principal.

3-5 ARMAS GUIADAS

Una de las principales características nuevas del COOS de 2ª generación es el mayor uso de armas guiadas. Se han agregado nuevos misiles guiados anti-VT al sistema ya establecido de guía activada por láser. El sistema analiza los patrones de movimiento del VT y predice la siguiente ubicación del enemigo mediante FSS en tiempo real, lo que aumenta la precisión de tiro. Se espera que el nuevo sistema sea muy eficaz en batallas anti-VT.

SECCIÓN 4. CONTROLES DEL VT

4-1 SECUENCIA DE INICIO

Al entrar en un VT antes de moverlo al frente, la batería del VT, su depósito de combustible y el armamento están al máximo de capacidad. La secuencia de inicio se describe a continuación.

1. **Cierre la escotilla de la cabina**

   Presione el **botón Cockpit Hatch (Escotilla de cabina)** situado en el lado derecho. Compruebe si la escotilla de la cabina está abierta o cerrada.

2. **Presione el botón Ignition (Ignición)**

   Presione el **botón Ignition (Ignición)** situado bajo el botón **Cockpit Hatch (Escotilla de cabina)**. Arrancará el motor y se suministrará energía a la cabina desde el generador. El SO del VT se conecta y muestra de forma automática en la pantalla una comprobación sencilla de las funciones, antes de que aparezca la pantalla Startup Function (Función de inicio).

3. **Funciones de inicio**

   Cuando aparezca la comprobación de funciones, debe activar cada una de las siguientes funciones para comprobar si son operativas. Desplácelas hacia arriba una por una con el dedo índice para encenderlas.

   - **Oxygen Supply System (OSS) (Sistema de suministro de oxígeno):** suministra oxígeno respirable y estable dentro de la cabina.
   - **Filter Control System (FCS) (Sistema de control de filtro):** conmutador que enciende el sistema de eliminación de gases de combustión. Elimina gases de combustión y estabiliza el motor.
   - **VT-Location Measurement (VT-LM) (Cálculo de ubicación del VT):** sistema de estimación de localización de la unidad. Función utilizada para mostrar automáticamente su VT en el Mapa de guerra.
   - **Buffer Material (BM) (Material de amortiguación):** sistema que exuda un material protector alrededor de la cabina para protegerla frente a ataques. Recubre la cabina y el área frontal del cuerpo principal del VT con un gel duro para la protección.
   - **Fuel Flow Rate (FFR) (Velocidad de flujo de combustible):** sistema que regula el flujo de combustible. Controla el flujo de combustible y dispensa la cantidad correcta de combustible en función de la condición actual del motor.

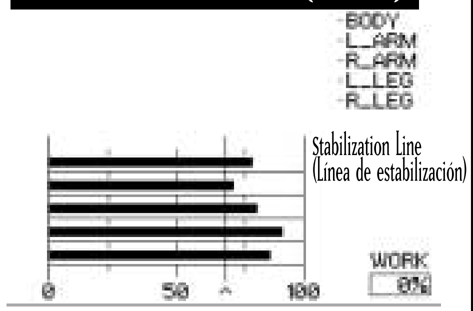
4. **Presione el botón Start (Inicio)**

   Una vez completada la secuencia de arranque inicial, se muestra una imagen del exterior circundante. Después se suministra energía a las diversas juntas del VT mediante un activador. Después de que los distintos sistemas hayan cruzado la línea de estabilización, presione el **botón Start (Inicio)**. Cuando haya completado las diferentes funciones, el VT debe bloquearse en el modo de inicio y podrá comenzar a controlarlo.

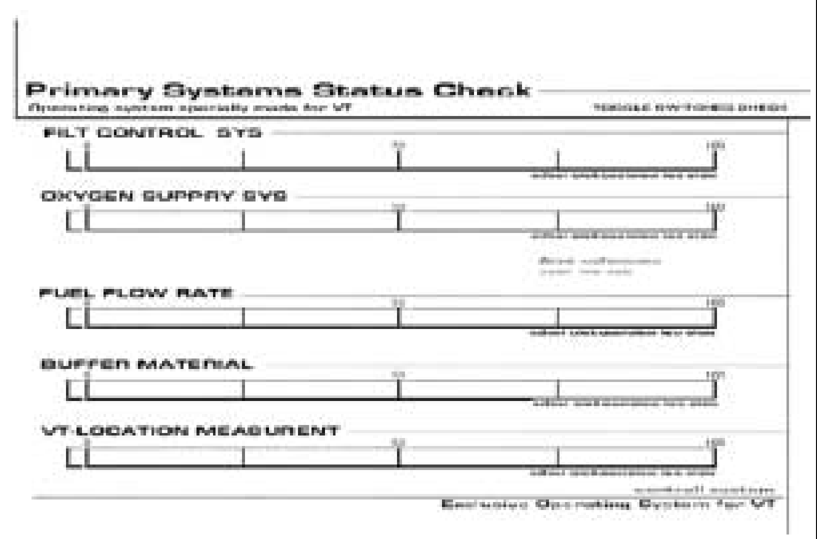
4-2 CUANDO SE PARA EL VT DURANTE EL INICIO

Si presiona el botón Start (Inicio) cuando NO todos los sistemas han cruzado la línea de estabilidad ocasionará que varias piezas de juntura cesen el bloqueo, cancelen la secuencia de inicio y paren el VT. Se ha diseñado así para proteger al VT de los daños que pudieran derivarse de superar el límite del VT Si se para el VT durante el inicio, relájese y espere a que los diferentes calibradores del sistema se vuelvan a encender. A continuación, vuelva a intentar arrancar la máquina presionando de nuevo del **botón Start (Inicio)**.

PANTALLA STARTUP (INICIO)



PRIMARY SYSTEMS STATUS CHECK (COMPROBACIÓN DEL ESTADO DE LOS SISTEMAS PRINCIPALES)



CONTROLES BÁSICOS

4-3 MOVERSE Y DETENERSE

Moverse y detenerse son los dos movimientos más básicos del VT. Puede cambiar la **palanca de cambios** de 1 a 5 velocidad. Si se presiona el **acelerador** aumentan las RPM del motor y el VT se mueve hacia adelante. Puede poner la **palanca de cambios** marcha atrás para moverse hacia atrás. El VT se detiene si quita el pie del **acelerador** y pisa a fondo el **pedal de freno**. Si realiza giros cerrados al moverse a altas velocidades, el VT puede volcar, por lo que debe ser cuidadoso.

4-4 ACELERACIÓN Y DESACELERACIÓN

La medida de aceleración y desaceleración depende de la cantidad de presión que se aplique al **acelerador**. Se frena al presionar el **pedal de freno** o al reducir la marcha en la palanca de cambio. En punto muerto, el VT estará a 0 mph (km/h). Con cada nivel de marcha ganará velocidad, pero perderá par motor. En áreas en las que la velocidad no aumente suavemente es conveniente reducir la marcha para mejorar la eficacia de combustión. Poner la palanca de cambios marcha atrás hace que el VT vaya marcha atrás.

4-5 ROTACIÓN

La rotación del VT se efectúa al presionar el **controlador de rotación** izquierdo 🡐 o 🡒 La velocidad de rotación aumenta en función de la cantidad de presión que se ejerce en la **palanca de rotación** en cualquier dirección. Si el nivelador no puede mantener el equilibrio total del VT, éste puede volcar, por lo que debe ser cuidadoso.

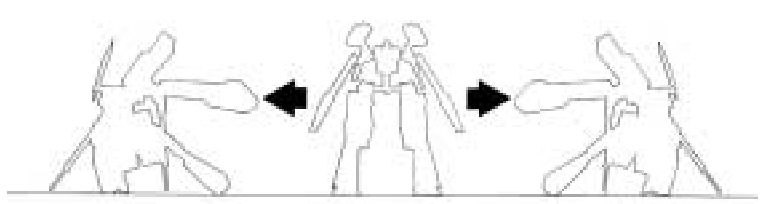
4-6 OVERDRIVE (SUPERDIRECTA)

Esta función se desarrolló después de que varios pilotos expertos la solicitaran. Deshabilita el limitador de velocidad que protege a varias juntas del desgaste, lo que resulta en un aumento de velocidad. El bloqueo del limitador se desactiva al presionar el **botón Overdrive (Superdirecta)**. Si se presiona de nuevo el botón **Overdrive (Superdirecta)** se vuelve a reactivar el bloqueo. Cuando el VT está en marcha superdirecta, se triplica el consumo de combustible respecto al funcionamiento normal, de modo que debe ser cuidadoso al utilizarlo.

4-7 FUNCIÓN SLIDESTEP (DESLIZAMIENTO)

Es una de las formas especiales del VT para esquivar la potencia de fuego lanzada contra él. Es una de las diferencias importantes entre el VT y un tanque normal. Puede moverse rápidamente a izquierda o derecha utilizando la programación del SO. También puede utilizar esta función para recuperar rápidamente el equilibrio en caso de que el VT esté a punto de volcar. El deslizamiento se utiliza como movimiento rápido en una de las cuatro direcciones, mediante rutas previamente programadas. Es llevado a cabo por una combinación de aceleración y de uso del nivelador. El nivelador refuerza automáticamente las juntas o áreas que se verán más afectadas por el desgaste. El deslizamiento se realiza al presionar la **palanca de rotación** 🡐 o 🡒, mientras se presiona simultáneamente el pedal de **deslizamiento**. El deslizamiento es un buen método para esquivar un ataque del enemigo. Se puede conseguir otro movimiento dejando la **palanca de rotación** en punto muerto y presionando el pedal de **deslizamiento**. Así el VT hará un desplazamiento rápido hacia adelante. Si ejecuta esta función con la marcha atrás, producirá un desplazamiento rápido hacia atrás.

FUNCIÓN SLIDESTEP (DESLIZAMIENTO)



4-8 LIMITACIONES FUNCIONALES DEL DESLIZAMIENTO

Realizar un deslizamiento provoca una gran tensión en las secciones de juntas del VT. Para disminuir el desgaste, se utiliza una gran cantidad de energía a través del activador. La energía originada en el generador se recicla para mantener la batería principal, pero disminuye en gran medida la carga de la batería cada vez que se realiza un deslizamiento. En los casos en los que no hay suficiente energía, se cancela automáticamente el deslizamiento. Cuando la batería está baja de carga, aparece una advertencia de calentamiento. No utilice el deslizamiento cuando aparece esa advertencia.

4-9 REGULADOR DE INCLINACIÓN DE DESLIZAMIENTO

Siempre que el movimiento del VT excede el límite del nivelador, existe la posibilidad de que vuelque. El desequilibrio se produce por el funcionamiento imprudente o por giros pronunciados a altas velocidades. También puede ocurrir cuando recibe un impacto del enemigo. Siempre que parezca probable que se va a producir un desequilibrio, presionar el pedal de **deslizamiento** volverá a equilibrar el VT. Sin embargo, si la batería del VT tiene poca carga, será incapaz de realizar esta maniobra. Si vuelca, libere el **acelerador** y vuelva a presionarlo para levantar de nuevo el VT.

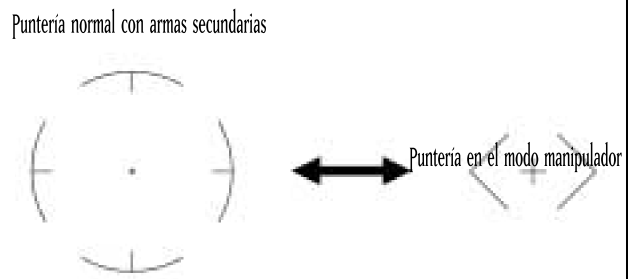
4-10 FUNCIÓN CUT-OFF (DESCONEXIÓN)

En casos en los que sufra daños que excedan la capacidad máxima de daño, el VT se apagará automáticamente (desconexión) para proteger a varias secciones de junta de daños adicionales. Cuando se produce una desconexión, todos los bloqueos se anulan y el VT se para. Entonces debe ejecutar rápidamente la secuencia de inicio de nuevo para volver a encender el VT.

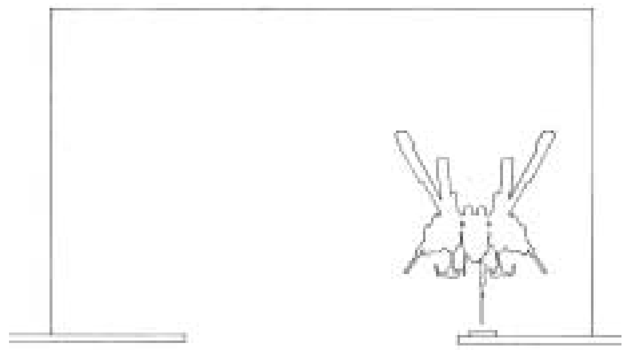
4-11 CONTROLES DEL MANIPULADOR

En el VT, un manipulador controla un brazo capaz de abrir y cerrar puertas, y de mover el cargamento. Está adherido al lazo izquierdo del casco principal. Si presiona el **botón del manipulador**, lo activará. Si centra el manipulador en un objetivo y presiona el **botón de arma secundaria** puede recoger el objeto. Ya que debe presionar el **botón de arma secundaria** para utilizar el manipulador, no puede utilizar ningún arma secundaria durante este tiempo.

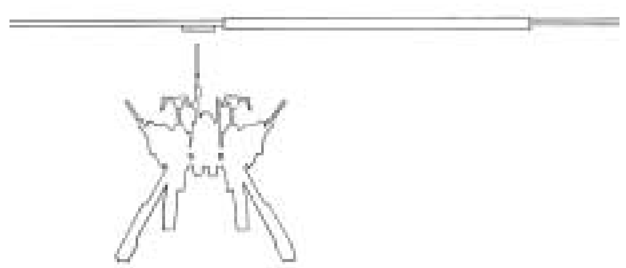
MANIPULADOR



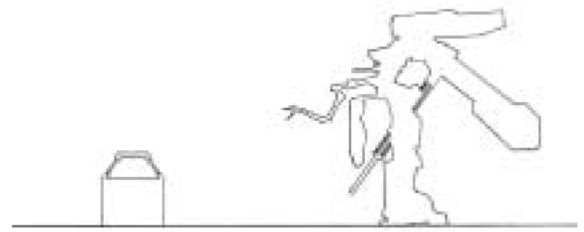
USO DEL MANIPULADOR PARA CONTROLAR UN ASCENSOR



USO DEL MANIPULADOR PARA ABRIR Y CERRAR PUERTAS DE CARGA



RECUPERAR ELEMENTOS CON EL MANIPULADOR



PANTALLA DEL VT

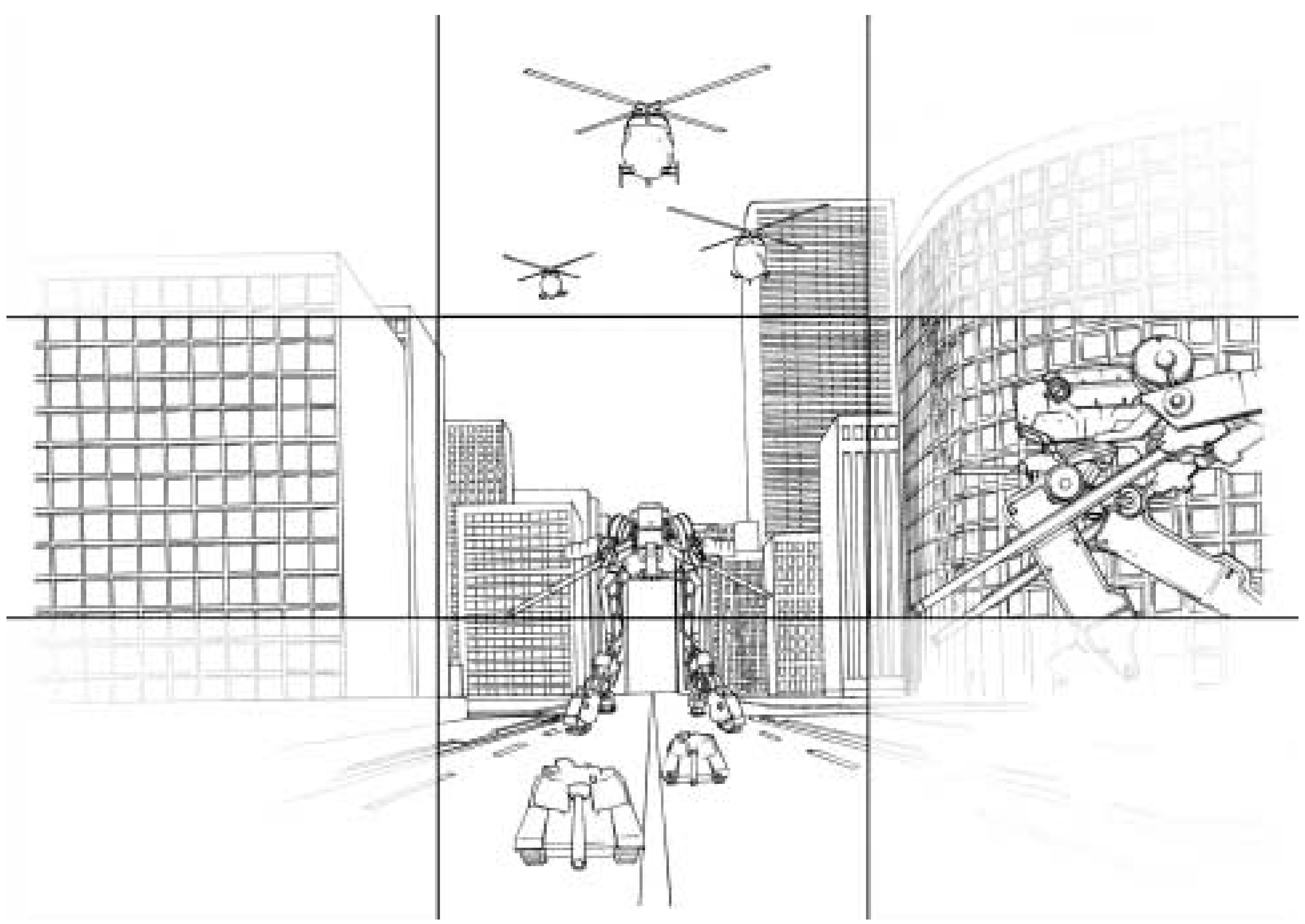
4-12 CAMBIO DE LA CÁMARA PRINCIPAL

La perspectiva del VT está determinada por la cámara principal. La imagen se muestra en la cabina. La cámara enfoca normalmente al frente y al centro. Si se presiona el **botón** de la **palanca de pilotaje** izquierda ↑, ↓, ← o → puede aumentar la superficie de área visible. Si presiona el **botón de la palanca de control** puede volver a centrar la vista directamente delante del VT. Al utilizar eso y la pantalla secundaria del VT (descrita posteriormente), podrá mover el VT mejorando su utilidad en combate.

4-13 POLVO Y SUCIEDAD EN LA CÁMARA PRINCIPAL

En combate, debe disponer de una visión clara en la pantalla principal. En el caso de que la pantalla aparezca gris, con polvo o suciedad, presione el **botón de lavado** para limpiarla.

PERSPECTIVAS DE CÁMARA



4-14 FUNCIONES DE LA PANTALLA SECUNDARIA

Si presiona el **botón de selección de modo de la pantalla** secundaria bajo la pantalla principal, puede cambiar entre cuatro modos.

- **Modo de vista frontal**

  Muestra lo que hay directamente frente al VT. Utilice esta vista con la función de cambio de sitio para ver las cosas con más claridad.

- **Modo de vista posterior**

  Muestra lo que hay directamente detrás del VT. Como en la vista frontal, si utiliza esta vista con la función de cambio de sitio puede ver las cosas con más claridad.

- **Modo de vista de bloqueo de objetivo**

  Utilizado para acercar el objetivo bloqueado. Un objetivo que esté muy lejos aparecerá en la pantalla secundaria incluso sin acercarlo.

- **Modo de vista aérea (vista de pájaro)**

  Esta vista muestra el VT desde 50 metros por encima de él. Es útil para ver puntos ciegos y mirar alrededor de objetos.

4-15 EQUIPO DE VISIÓN NOCTURNA

Se ha incluido un catalejo de visión nocturna en el VT para utilizarlo bajo condiciones de poca luz, como de noche o en entornos llenos de humo. Para utilizar el catalejo, presione el **botón night scope (catalejo nocturno)** . El VT utiliza el JGVS-V442 de tipo pasivo, que proyecta luz infrarroja a un sujeto y lo muestra en formato gráfico en la pantalla. El catalejo de visión nocturna se puede utilizar no sólo en la oscuridad y en áreas con mucho humo, sino también para ayudar a detectar objetivos camuflados. El catalejo divisa hasta una distancia de unos 2,5 kilómetros y la visualización se muestra en la pantalla normal. Cuando se utiliza el catalejo en la oscuridad, los fogonazos de la batalla o de una granada oscurecerán el catalejo temporalmente y no podrá ver.

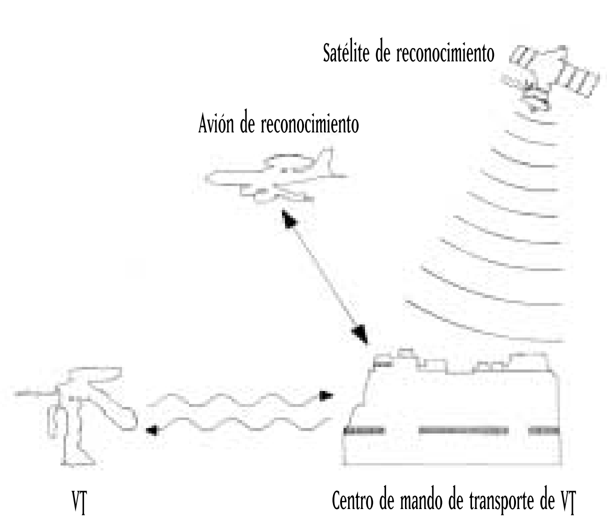
JCS (Sistema de mando completo)

4-16 RESUMEN DE JCS

JCS es un sistema que utiliza datos de estrategia de guerra y la información más reciente para aumentar la eficacia del VT al máximo. Su propósito principal es suministrar la información más reciente respecto al campo de batalla, a las fuerzas aliadas, al enemigo y a otras compañías y batallones. El sistema está diseñado para aumentar la eficacia global del VT en combate. Los pilotos de VT así como los jefes de pelotón deben ser capaces de utilizarlo eficazmente.

JCS utiliza una red que va desde el puesto de mando de transporte de los VT hasta los puestos de mando de las distintas compañías y batallones, lo que ayuda a llevar las noticias más recientes hacia y desde las personas apropiadas. Este sistema envía mensajes desde las pantallas de vídeo del VT, satélites de reconocimiento y otras divisiones de mando y edita los datos en tiempo real en los puestos de mando del batallón. Después analiza los datos y los envía a los distintos pelotones. Los diferentes datos se envían al VT a través de una red de comunicaciones y se muestran en las diversas pantallas de la cabina. Gracias a este sistema, los pilotos pueden consultar el mapa y las ubicaciones del enemigo, y administrar el fuego de apoyo a sus fuerzas.

GRÁFICO RESUMEN DE LAS REDES DEL SISTEMA DE MANDO COMPLETO



4-17 PANTALLA MÚLTIPLE

La pantalla múltiple del área superior del monitor principal se utiliza para mostrar información enviada desde el Centro de mando superior. La pantalla múltiple no está siempre visible. Puede activar y desactivar su visualización si presiona el **botón de abrir y cerrar de la pantalla múltiple**.

4-18 INFORMACIÓN MOSTRADA EN LA PANTALLA MÚLTIPLE

En la pantalla múltiple se muestra la siguiente información.

1. **Mapa de guerra**

   Muestra un radio de 25 kilómetros del área circundante. Utilice el **zoom para alejar o acercar** el mapa hasta un máximo de 5.000 km de radio.

2. **Información personal del VT**

   Muestra el estado y las estadísticas actuales del VT. Utilícelo para comprobar el blindaje o combustible de reserva del que dispone.

3. **Objetivo de la misión**

   Muestra información relativa al objetivo principal de la misión actual. Si hay un cambio repentino en la misión, esa información aparece aquí. Los pilotos y los jefes de pelotones especiales deben asegurarse de comprobarlo.

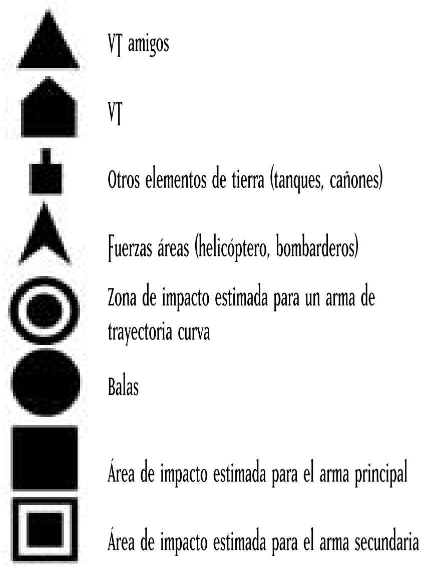
4. **Pelotón**

   Sólo muestra los datos del mando del pelotón. Puede consultar las órdenes actuales para los otros miembros de ese pelotón.

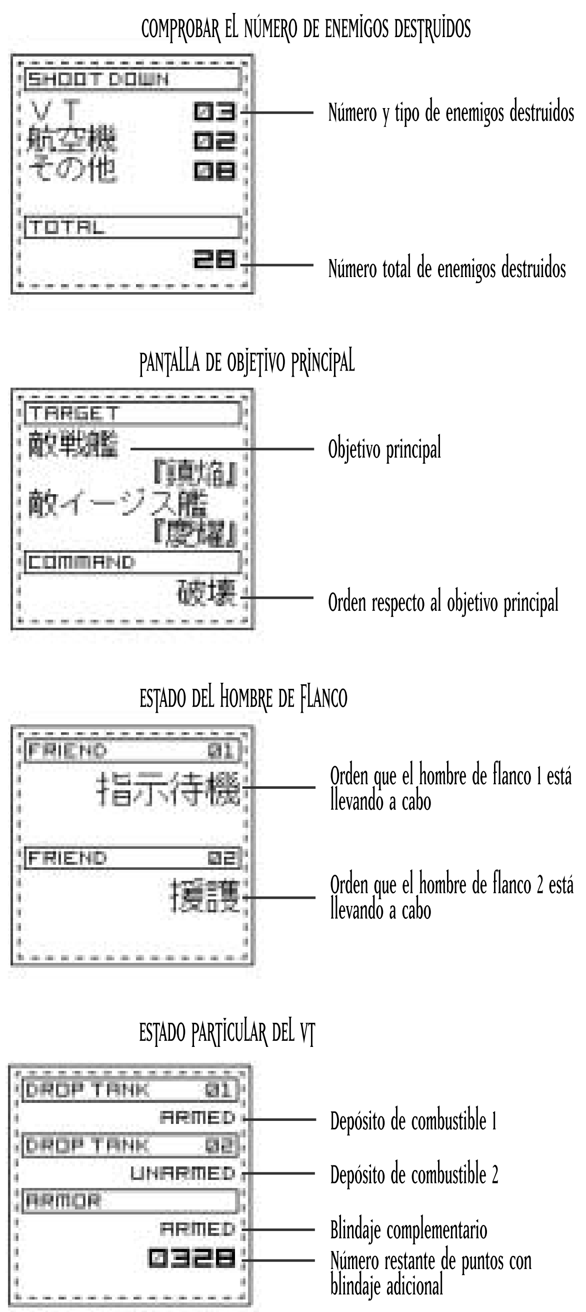
5. **Información del enemigo**

   Muestra información acerca de los VT del enemigo: la distancia de tiro de sus armas, poder de ataque, etc. También muestra datos sobre varias máquinas de apoyo.

PANTALLA DE MAPAS



PANTALLA MÚLTIPLE



PROCEDIMIENTOS DE EMERGENCIA

4-19 CONFIGURACIÓN DE LA EVACUACIÓN

Se ha agregado una característica de evacuación al VT para proteger la seguridad del piloto. Si sufre daños continuamente, si el blindaje de resistencia está mermado (ver la sección 2-5) o si el VT alcanza niveles peligrosos, protéjase a sí mismo utilizando el sistema de eyección lo antes posible. La capa de gel protector que rodea la cabina se convertirá en el receptáculo de fuga y un pequeño cohete colocado bajo el receptáculo le lanzará al exterior.

4-20 INTERRUPTOR DEL EYECTOR DE EMERGENCIA

El interruptor del **eyector de emergencia** se encuentra en el lado derecho de la consola. Está rodeado por una cubierta de cristal negra y amarilla.

El interruptor está en el mismo lado que el **botón Start (Inicio)**, por lo que debe asegurarse de no presionarlo accidentalmente. Al presionar el interruptor, se dispara la cabina por detrás del VT. La capa del bloque de gel forma una bolsa de aire (air bag) alrededor de la cabina por todos los lados para protegerle del choque del aterrizaje.

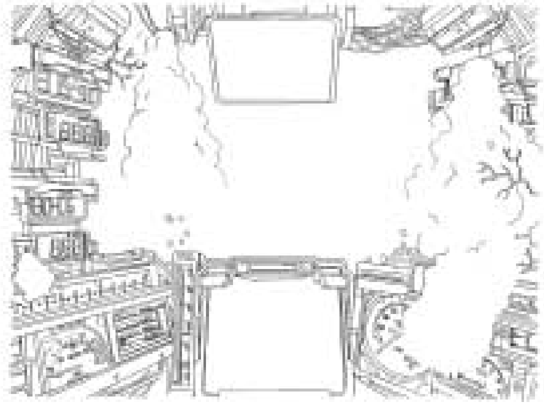
4-21 PROCEDIMIENTOS DE ESCAPE DE EMERGENCIA EN RÍOS O MARES

Como el VT no es 100% estanco e impermeable, no puede navegar en masas de agua en una profundidad superior a los 20 metros y en esa situación no podrá moverse. Si cae en aguas de profundidad superior a los 20 metros, el agua empezará a filtrarse a través de la cabina recubierta de gel, obligándole a utilizar el sistema de eyección. El uso del sistema de eyección es el mismo en el agua que en tierra. La capa de gel formará una bolsa de aire (air bag) elevándole a la superficie.

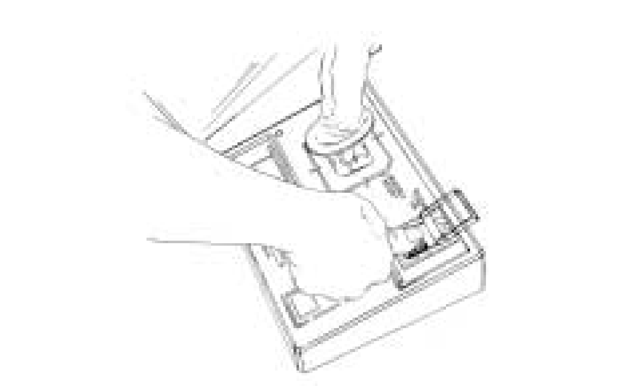
4-22 INCENDIO EN EL CASCO

Siempre que se declare un incendio en el casco, debe actuar rápidamente. Los daños producidos por lanzallamas y por sufrir demasiados impactos pueden iniciar un fuego que dañará la coraza y debilitará el blindaje del VT. Si las luces de advertencia de incendio en interior se apagan y las luces de advertencia de la cabina parpadean, compruebe en qué área está el fuego y presione el **botón del extintor de incendios** en el panel de control.

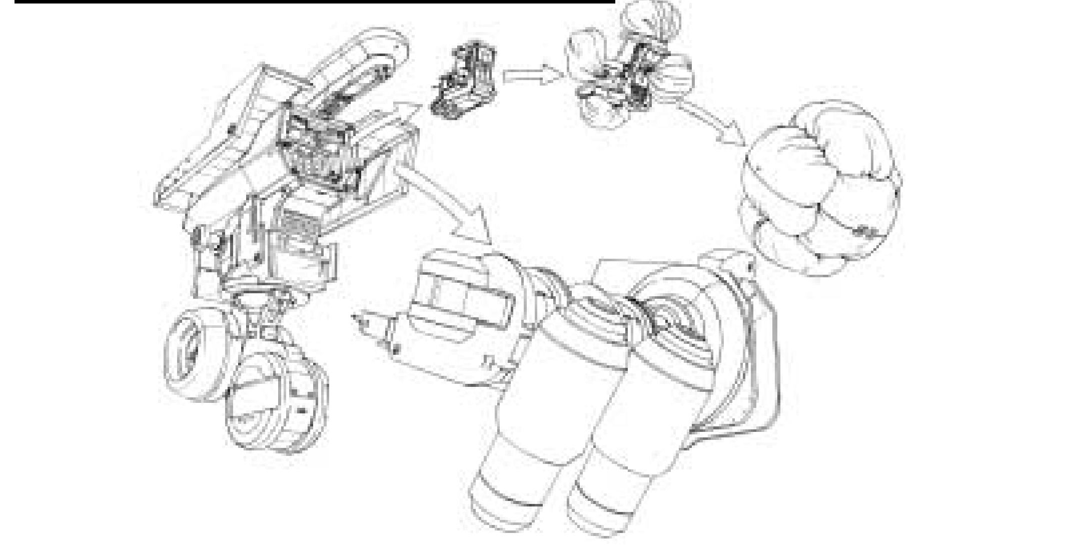
EL BLINDAJE DE RESITENCIA VA A ALCANZAR LA MASA CRÍTICA



INTERRUPTOR DEL EYECTOR DE EMERGENCIA

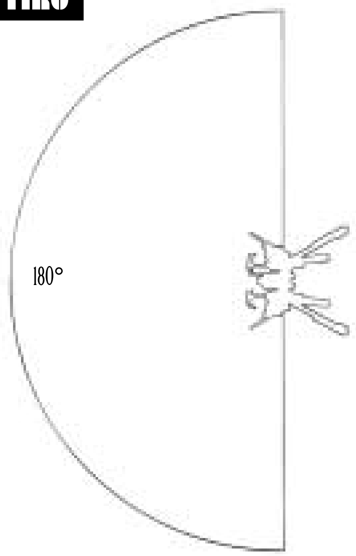


PROCEDIMIENTO DE EYECCIÓN DEL PILOTO

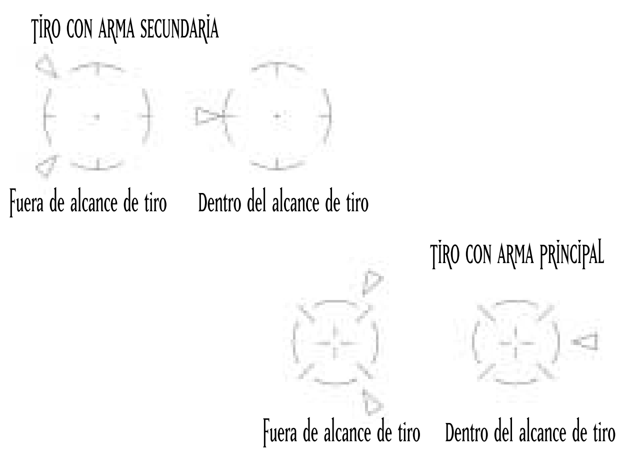


SECCIÓN 5. ATAQUE DEL VT

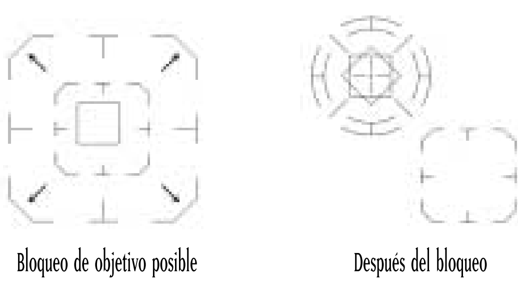
RADIO DE TIRO



DISTANCIA DE TIRO



BLOQUEO DEL OBJETIVO



5-1 APUNTAR Y DISPARAR CON ARMAS

La puntería con armas se realiza utilizando la **palanca de puntería derecha** para colocar el punto de mira sobre el enemigo en la pantalla. El armamento del cuerpo superior es capaz de moverse independientemente, por lo que el VT tiene un máximo de 180° de radio de tiro. Después de colocar el cursor sobre el enemigo, puede disparar el **arma principal si presiona** el disparador de arma principal o el **arma secundaria si presiona** el disparador ésta.

5-2 FUNCIÓN LOCK-ON (BLOQUEO DE OBJETIVO)

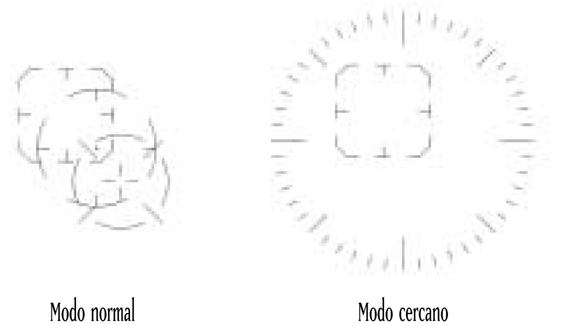
En el VT, una característica de bloqueo de objetivo especial apunta automáticamente a determinados enemigos. Cuando el punto de mira empieza a parpadear en la pantalla, si presiona el **botón de bloqueo** de objetivo en la **palanca de puntería derecha** podrá bloquearlo. Mientras esté bloqueado, si presiona el **disparador del arma principal** o el del **arma secundaria** disparará automáticamente al enemigo. Puede desbloquear el objetivo, presionando de nuevo el **botón de bloqueo** de objetivo, cuando el enemigo ha sido destruido o si éste consigue deslizarse fuera de la pantalla.

Nota: debido a que la función de bloqueo de objetivo se diseñó básicamente para el uso anti-VT, cualquier otro objetivo que no sea un VT o cañones del enemigo no funcionará con la característica de bloqueo de objetivo.

5-3 PUNTERÍA EN COMBATE CERCANO

El armamento secundario del VT incluye varias armas para combate cercano. El dispersor ALC205 es un buen ejemplo, ya que sólo puede utilizarse en un VT y es un arma bastante especial. No obstante, debe ser cuidadoso. Si utiliza una de esas armas, el objetivo será ligeramente distinto del normal y cambiará al modo de combate cercano. Este modo de tiro es útil para la lucha cercana con un enemigo rápido que está inmediatamente frente a usted. El punto de mira sólo funcionará en elementos situados frente al VT. Si presiona el **botón de arma secundaria** mientras el enemigo está justo frente a usted, cargará hacia adelante y golpeará con el dispersor.

CURSORES EN COMBATE NORMAL Y CERCANO



5-4 FSS (Sistema de disparo por estimación del objetivo)

El FSS es un sistema de disparo desarrollado para analizar datos de combate y pautas de movimiento de VT enemigos

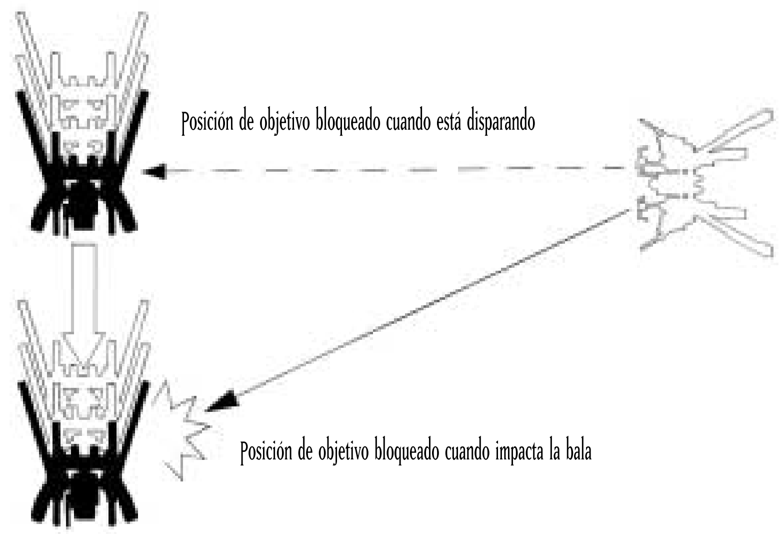
Si se presiona el **botón FSS** en la **palanca de puntería**, cambiará el modo de disparo de normal a sistema de disparo por estimación del objetivo, lo que permite centrarse en la siguiente ubicación probable del enemigo. Si presiona de nuevo el **botón FSS** volverá al modo de disparo normal.

Nota: FSS es una nueva función del SO de 2ª generación y por lo tanto no está incluida en los VT con SO de primera generación. Los datos de estimación sobre la pauta de movimiento del enemigo no son perfectos y si el oponente está bien entrenado puede realizar movimientos que el FSS es incapaz de estimar. De manera que el FSS no será eficaz en algunos oponentes.

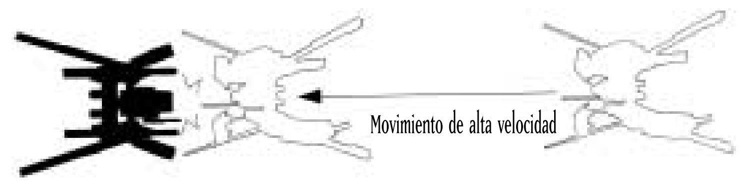
5-5 ALCANCES DE TIRO DE DIFERENTES ARMAS

Cada arma tiene su alcance de tiro. El piloto debe tener un profundo conocimiento del alcance máximo de tiro y del alcance más eficaz de cada arma. El alcance de tiro eficaz de cada arma aparece a la izquierda o derecha del objetivo de la pantalla principal y lo establece el sistema de control de artillería.

LÍNEAS DE FUEGO DE FSS



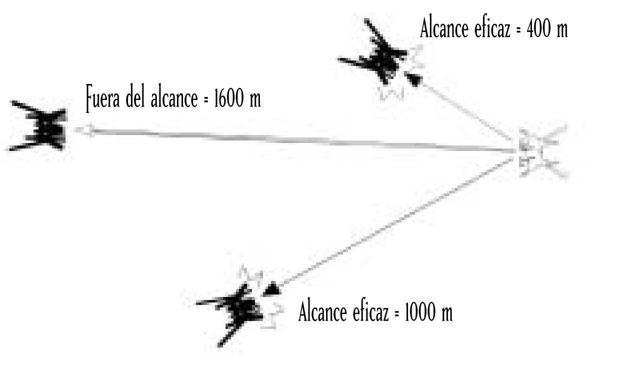
CUÁNDO SE UTILIZA EL DISPERSOR



El alcance de tiro principal del arma aparece a la derecha del punto de mira. El alcance de tiro principal del arma secundaria aparece a la izquierda. El alcance de tiro principal de ambas armas se superpone con el punto de mira. Si el enemigo sale fuera del alcance, aparece un mensaje que se lo indica.

5-6 NOTAS ACERCA DEL DISPARO CON ALCANCE DE TIRO EFICAZ

El alcance de tiro eficaz se configuró principalmente para mostrar el alcance de tiro eficaz en la pantalla principal. No obstante, se diseñó básicamente para el combate anti-VT. Cuando lucha contra un oponente con menos blindaje que el VT (como un tanque), existen bastantes posibilidades de que los disparos tengan suficiente potencia como para eliminar algunos enemigos que están fuera del alcance. Además, el alcance de tiro eficaz está programado en base al grosor del blindaje del VT, como establecen los estándares de la Organización de la costa del Pacífico. Por lo tanto, si un objetivo con blindaje pesado está dentro del alcance de tiro eficaz, existe la posibilidad de que no sufra daños. Sea precavido.



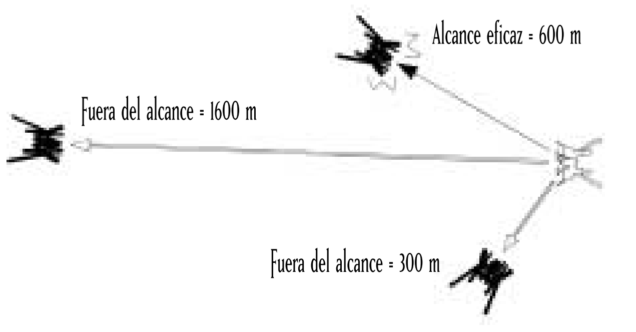
ALCANCE DE TIRO EFICAZ (Rifle de 270 mm) (0-1500 m)

5-7 UTILIZAR UN ALCANCE DE TIRO EFICAZ

Un aspecto muy importante de una batalla de VT es tener equipos que hagan más daño que el enemigo y proporcionen ventaja en combate. Especialmente cuando el alcance de tiro eficaz es superior al del otro oponente, puede ponerse "fuera de su alcance". Si dispone de más alcance que el enemigo, sólo necesita aproximarse lo suficiente para disparar. Si tiene la oportunidad de destruir al enemigo sin sufrir daños, debe utilizar esa oportunidad al máximo. No ponga el VT, o a sí mismo, en peligro innecesario.

5-8 ATAQUE DE TIERRA ARRASADA

Algunas armas, como el cañón de granadas, MLRS y napalm, explotan cerca de la superficie del suelo y producen daños en el enemigo en un radio determinado. Imponer este "fuego de supresión" puede ser una táctica muy eficaz para eliminar enemigos agrupados.



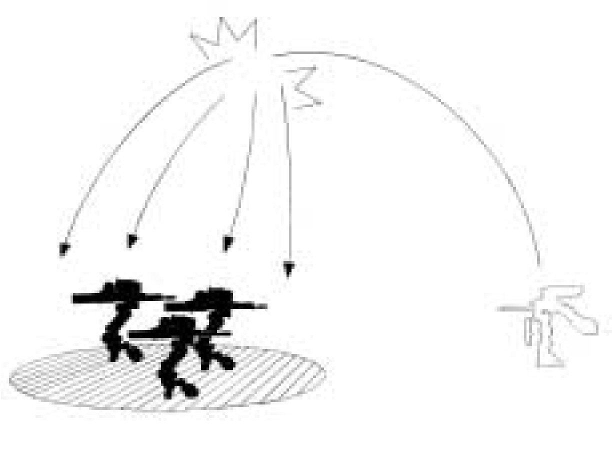
ALCANCE DE TIRO EFICAZ (Cañón de cohetes MK34) (500-1000 m)

5-9 CAMBIO DE ARMA

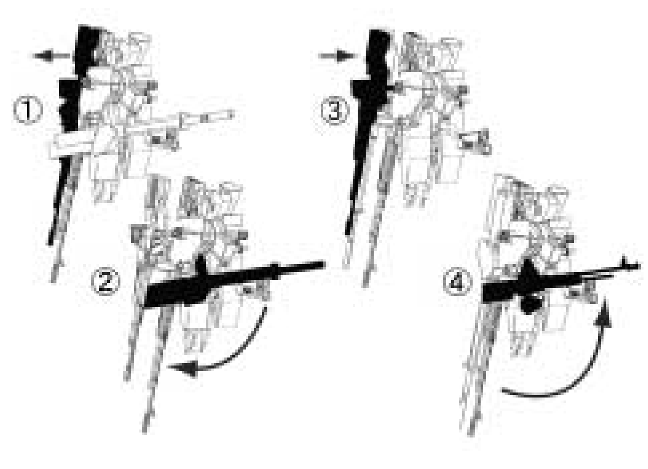
Una de las áreas clave en la que los VT sobrepasan a otras unidades es en su capacidad de montar una gran variedad de armas diferentes. Un VT puede llevar tres armas principales y tres armas secundarias. Sin embargo, sólo puede dispararse un arma de cada tipo a la vez. Para elegir armas principales y secundarias presione el **botón de control de armas**.

5-10 RECARGAR ARMAS CON CARGADOR

Algunas armas del arsenal utilizan cargadores. Siempre que necesite recargar un cargador en el arma, presione el **botón de cambio de cargador**. Las balas y el número de cargadores adicionales que le queden se muestran en el panel de control.



FUEGO DE TIERRA ARRASADA



SISTEMA DE CAMBIO DE ARMA

SECCIÓN 6. MOVIMIENTO DEL VT

6-1 EN GENERAL

En esta sección se explican las reglas básicas del movimiento del VT en el campo de batalla.

El movimiento se utiliza para ocultarse de la línea de visión del enemigo y para evitar áreas en las que pueda haber enemigos potenciales. También debe utilizarse para evitar las áreas de fuego enemigo concentrado. Un piloto puede suponer que el enemigo concentrará sus VT en terrenos en los que pueda maniobrar con ellos fácilmente, por lo que debe tenerse en cuenta que el combate en un área en la que los VT pierdan mucho tiempo adaptándose en realidad puede ser una ventaja.

Cuando se mueva por áreas en las que el VT pueda ser atacado con facilidad, es posible que necesite refuerzos de la sección de ingeniería.

6-2 UTILIZAR LA METEOROLOGÍA Y LA TOPOGRAFÍA

En el campo de batalla, debe siempre intentar moverse con eficacia con independencia de la meteorología y la topografía. Es más importante hacerlo así que preocuparse por la entrada en contacto con el enemigo.

En comparación con una máquina andante o un tanque, un VT no se ve tan afectado por la topografía. Pero destaca por su enorme tamaño, por lo que el enemigo lo puede localizar fácilmente.

Intente hacer buen uso de la topografía del terreno cuando esté en una situación en la que pueda entrar en contacto con el enemigo. Especialmente por el desarrollo de campos de energía (ECM), cobran más importancia utilizar la topografía y tener un buena línea de visión. En esos casos, debe concentrarse en estimar el movimiento del enemigo y en esquivar su fuego artillero.

- **Bosque**

  Los bosques son lo mejor para ocultar a los VT altos. También son obstáculos excelentes para el fuego enemigo.

- **Tierra descubierta**

  No hay refugio donde ocultarse, por lo que lo único que puede hacer es moverse con normalidad.

- **Caminos cerrados y valles**

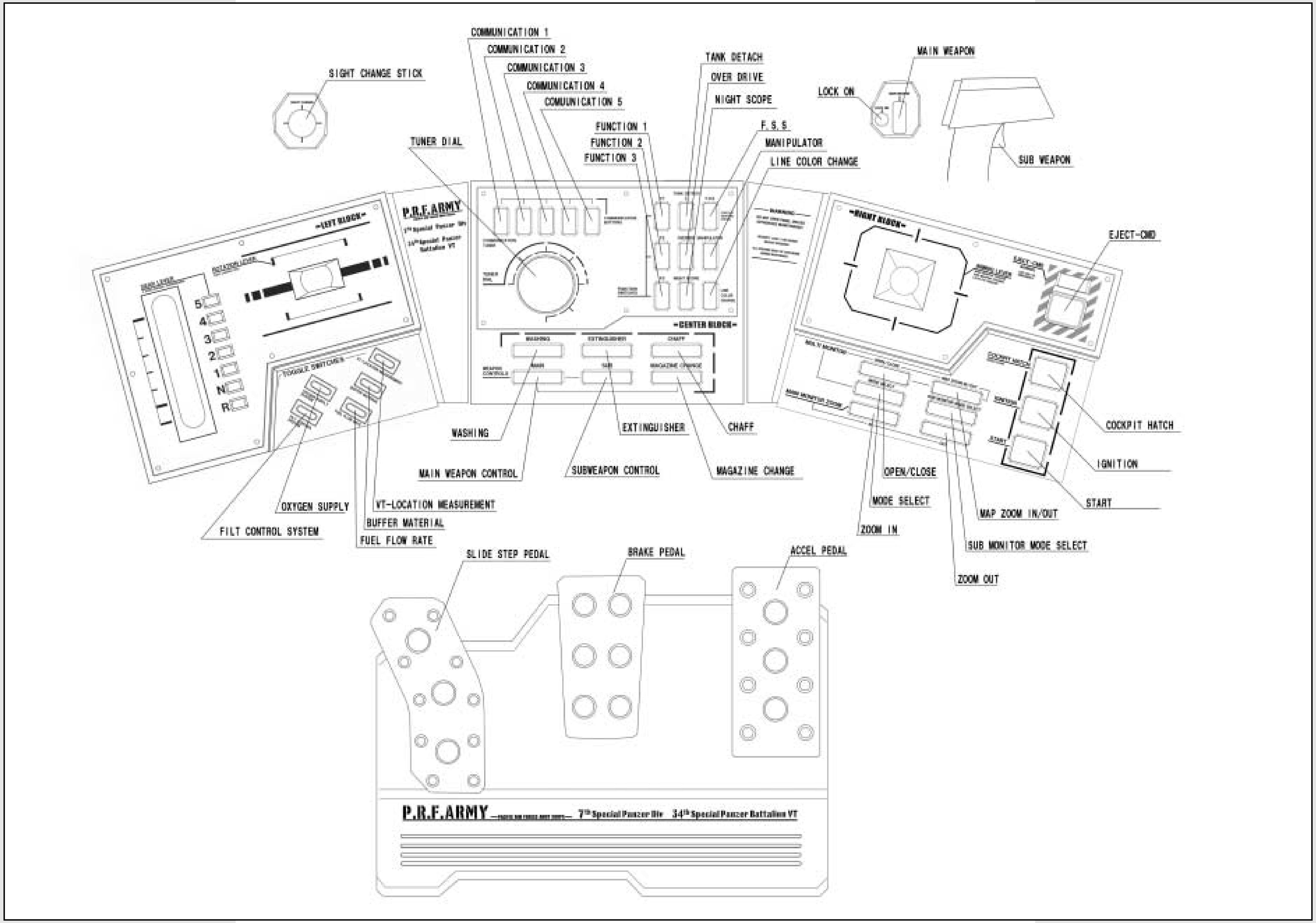
  Las rutas por las que se puede mover están limitadas a los valles, en donde es posible que haya enemigos emboscados esperándole. En esta zona debe ser muy precavido.

  Antes de entrar en una de esas áreas, asegúrese de controlar ambos lados. Compruebe también si hay minas enterradas en el camino. Finalmente, tenga cuidado en las curvas del camino y en las áreas que no es posible evitar dando un rodeo. Sea muy cuidadoso cuando cruce un puente.

- **Ríos**

  Por el momento las condiciones de impermeabilización y resistencia al agua del VT están lejos de ser suficientes. En pruebas con hasta 10 metros de agua, el movimiento del VT fue aceptable. Sin embargo, a mayores profundidades el agua penetra en las diversas secciones de junta y daña el VT. A 20 metros de profundidad, el VT se avería y se para completamente. Es esencial que examine la profundidad del agua que va atravesar o cruzar antes de continuar.

CONFIGURACIÓN DEL CONTROLADOR DE STEEL BATTALION



SECCIÓN 7. PREPARATIVOS DE LA ESTREGIA DEL PELOTÓN

7-1 ÓRDENES

Básicamente, los mandos de batallones y compañías dan órdenes a los pelotones. Las órdenes se dan tanto oralmente como mediante mensajes escritos. Lo más común es que antes de cada misión haya una sesión de instrucciones, en la que se mostrará alguna de las siguientes informaciones:

- Objetivo de la misión
- Información del enemigo
- Situación de las unidades amigas
- Topografía
- Estado del campo de batalla
- Tiempo estimado para completar la misión

Después de eso, oficiales de distinto rango ayudarán a analizar las órdenes y el jugador establecerá un plan de ataque para su pelotón.

7-2 ANÁLISIS DE LA MISIÓN

Cuando reciba una orden de un mando de alto rango (batallón o compañía), el jefe del pelotón analizará la misión en función de la información clave. El análisis de la misión incluye:

- Desglose de la misión
- Información del enemigo
- Topografía
- Armamento que puede utilizarse en la misión actual
- Equipo y suministros necesarios

Antes de que finalicen los preparativos de la estrategia, debe solicitar el tipo de VT y el armamento, así como el equipo necesario. También debería repasar los objetivos de la misión.

Asimismo, debe asegurarse de que los otros miembros del pelotón conocen y entienden claramente los objetivos de su misión y de que no cometerán errores durante la batalla.

7-3 ELECCIÓN DEL ARMAMENTO

Un piloto de VT debe elegir el armamento que debe llevar en la batalla. Ese armamento debe ser apropiado para los objetivos de la misión. Puede llevar tres armas principales y tres armas secundarias, siempre que con ello no exceda el peso máximo permitido para ese tipo de VT. Tenga en cuenta que incluso aunque no exceda el equilibrio de peso máximo del VT, un peso cercano al límite permitido será perjudicial para el nivelador y podrá reducir mucho el rendimiento del VT.

7-4 SELECCIÓN DE BLINDAJE ADICIONAL Y ARMAMENTO SECUNDARIO

Siempre que agregue blindaje adicional al VT, se equipará automáticamente con misiles blindados como arma secundaria. Esto reducirá en una unidad el número de armas secundarias que puede seleccionar. No olvide comprobar que con el blindaje adicional no excede el peso máximo permitido.

7-5 ELECCIÓN DEL VT

Los VT que se distribuyen a los pelotones pueden ser de 3 tipos: ligero, mediano y pesado. El VT se elige en función de la misión, aunque esta decisión se deja en manos del piloto. Pero si participa en una misión en la que le van a lanzar desde el aire, sólo puede elegir un VT ligero.

7-6 ADJUNTAR DEPÓSITOS DE COMBUSTIBLE Y BLINDAJE ADICIONALES

Según la misión, puede agregar depósitos de combustible y blindaje adicionales. Sin embargo, el blindaje adicional sólo se puede utilizar en un número limitado de VT. Asegúrese también de que el peso total final del blindaje, combustible y armamento no excede el peso máximo admitido. Para saber más acerca de la relación entre armas secundarias y blindaje adicional, lea la sección 7-4.

7-7 SOLICITUDES DE SUMINISTROS

Ante de ir al campo de batalla, se le suministrará el número estimado de balas que utilizará en esa misión. No obstante, si se queda sin munición en la batalla deberá obtener más rápidamente. Para que la transferencia de suministros sea ágil, será necesario que todos los pilotos estimen el número de proyectiles adicionales que piensen que van a utilizar en batalla y envíen con antelación al batallón de refuerzos un formulario de pedido de suministros.

7-8 PROVISIONES DE ALIMENTOS DEL VT

Como el tiempo operativo de un VT es más bien corto, las provisiones reglamentarias de comida son suministradas por la Compañía de provisiones. Sin embargo, como en algunos casos no puede suministrarse alimentos, se carga cada VT con un suministro de comida de emergencia, equivalente a 4 raciones. En las situaciones en las que no haya otra alternativa, los jefes con rango serán responsables de su uso. Cuando las raciones de alimentación se agoten, habrá que informar inmediatamente a un mando de rango superior, para que se puedan reponer.

7-9 LLEVAR EFECTOS PERSONALES A LA CABINA

En la cabina hay un compartimiento en el que puede guardar provisiones. Si el efecto personal cabe en el espacio del compartimiento, podrá llevarlo a la cabina. Sin embargo, para llevar artículos personales al VT debe existir una autorización previa de un mando acompañante. Además, está prohibido llevar en el VT el manual de operaciones, pues es estrictamente confidencial.

SECCIÓN 8. TRANSMISIONES DE RADIO

8-1 RESUMEN

Las comunicaciones desempeñan una función importante: ayudar a relacionar información clave, cambiar de plan dentro del grupo, ayudar a cumplir órdenes importantes y facilitar la transferencia de nuevas órdenes e información.

Para comunicarse, cada VT tiene una radio JARC-F522.

En el VT del mando del pelotón hay dos radios JARC-F522, o una radio JARC-F522 y otra JARC-A232. Intente vocalizar claramente cuando hable por radio y procure que la conversación sea directa y rápida. Además, tenga cuidado con los dispositivos de escucha del enemigo y mantenga en secreto su identidad mediante el uso de indicativos de llamada al conversar.

8-2 CANALES PREESTABLECIDOS

En la radio estándar del VT hay algunos canales preestablecidos. Así se ahorra el tiempo que emplearía en la sintonización de cada uno de esos canales, tiempo del que quizá no pueda disponer en el fragor de la batalla. Puede disponer de hasta cinco canales preestablecidos en la radio del VT.

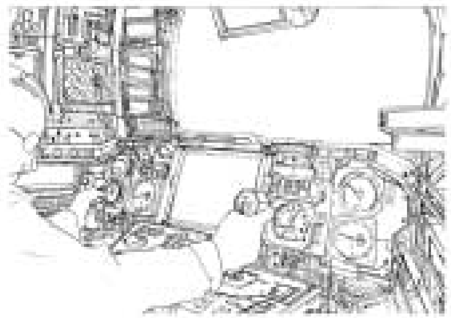
8-3 PROCEDIMIENTOS DE LA COMUNICACIÓN POR RADIO

La comunicación por radio se realiza mediante la selección de canales, utilizando una antena. Después, para empezar la transmisión, presione el **botón de comunicaciones**. La comunicación ofrece tres opciones posibles. No puede cambiar lo que hace cada uno de esos **botones de opciones**. A continuación se enumeran las opciones posibles:

- **Botón de comunicación 1:** para responder y llamar
- **Botón de comunicación 2:** repetir
- **Botón de comunicación 3:** solicitar suministros

PROCEDIMIENTOS DE COMUNICACIONES (ejemplo: orden de retirada)

CABINA:



PUESTO DE MANDO DEL BATALLÓN PRINCIPAL:



1.	El panel de comunicación 1 (del batallón principal Argus) empieza a parpadear. Indica que está entrando un mensaje del batallón principal.
2.	Ponga el sintonizador en Panel de comunicaciones 1.
3.	Presione Botón de comunicación 1 (responder y llamar) y abra una conexión: "This is Oscar 3. Argus, go ahead" ("Aquí Oscar 3. Argus, siga adelante").
4.	El jefe de batallón transmite su mensaje. "This is Argus. Your division is in a bad spot! Disengage immediately!" "Aquí Argus. Su división está en mala situación. ¡Retírese inmediatamente!"
5.	Después de escuchar el mensaje, presione Botón de comunicación 1 (responder y llamar). "Oscar 3. I copy that" ("Oscar 3. Recibido").
6.	Si no ha oído el mensaje, presione Botón de comunicación 2 (repetir).
7.	Corte la comunicación.

8-4 ENVIAR UN MENSAJE

1. Elija a quién llama marcando su canal en el sintonizador.
2. Presione el **botón de comunicación 1 (llamar y responder)** para realizar la llamada.
3. La persona a la que ha llamado responderá.
4. Tras comprobar que es la persona adecuada, haga su solicitud.
5. La otra persona confirmará lo que ha solicitado.
6. Finalizará la llamada.

8-5 RECIBIR UN MENSAJE

1. Cuando entre un mensaje, el panel de comunicaciones empezará a parpadear. Gire el sintonizador hacia el canal que parpadea. Al hacerlo, podrá escuchar el mensaje de la otra persona.
2. Presione el **botón de comunicación 1 (llamar y responder)** y conteste al mensaje.
3. La otra persona sabrá que ha respondido y emitirá su mensaje.
4. Después de escuchar el mensaje, presione el **botón de comunicación 1 (llamar y responder)** para finalizar la llamada.

8-6 REPETIR EL MENSAJE

Cuando no pueda entender lo que dice otra persona en la comunicación, presione el **botón de comunicación 2** para solicitar que repita el mensaje. Puede realizar una solicitud siempre que el panel de comunicaciones parpadee (lo que indica que las líneas están abiertas). Cuando presione el **botón de comunicación 1**, finalizará la comunicación y se cerrará la línea.

CONFIGURACIÓN DE CANALES DEL PANEL DE COMUNICACIONES

	Panel de comunicaciones 1	Panel de comunicaciones 2	Panel de comunicaciones 3	Panel de comunicaciones 4	Panel de comunicaciones 5
MÍS00					
MÍS01					
MÍS02					
MÍS03	Comando	Suministros	Mando del VT		
MÍS04	Comando	Suministros	Mando del VT		
MÍS05	Comando	Suministros	Mando del VT		
MÍS06	Comando	Suministros	Mando del VT		
MÍS07	Comando	Suministros	Mando del VT		
MÍS08	Comando	Suministros	Mando del VT		
MÍS09	Comando	Suministros	Mando del VT		
MÍS10	Comando	Suministros	Mando del VT		
MÍS11	Comando	Suministros	Mando del VT		
MÍS12	Comando	Suministros	Hombre de flanco 1	Hombre de flanco 2	Hombre de flanco 1/2
MÍS13	Comando	Suministros	Hombre de flanco 1	Hombre de flanco 2	Hombre de flanco 1/2
MÍS14	Comando	Suministros	Hombre de flanco 1	Hombre de flanco 2	Hombre de flanco 1/2
MÍS15	Comando	Suministros	Hombre de flanco 1	Hombre de flanco 2	Hombre de flanco 1/2
MÍS16	Comando	Suministros	Hombre de flanco 1	Hombre de flanco 2	Hombre de flanco 1/2
MÍS17	Comando	Suministros		Spy Division	
MÍS18	Comando	Suministros	Hombre de flanco 1	Hombre de flanco 2	Hombre de flanco 1/2
MÍS19	Comando	Suministros	Hombre de flanco 1	Hombre de flanco 2	Hombre de flanco 1/2
MÍS20	Comando	Suministros			
MÍS21	Comando	Suministros	Hombre de flanco 1	Hombre de flanco 2	Hombre de flanco 1/2
MÍS22	Comando	Suministros	Hombre de flanco 1	Hombre de flanco 2	Hombre de flanco 1/2
MÍS23	Comando	Suministros	Hombre de flanco 1	Hombre de flanco 2	Hombre de flanco 1/2

LISTA DE INDICATIVOS DE LLAMADA (impreso 2080)

Grupo	Indicativo de llamada	Nombre	Nombre formal
Jugador (Pelotón)	Oscar 3	Oscar 3	7ª División Panzer Especial, 34º Batallón Acorazado Especial, 6ª Compañía Acorazada Especial, 3er VT del 1er Pelotón
Mando	Oscar 1	Oscar 1	7ª División Panzer Especial, 34º Batallón Acorazado Especial, 6ª Compañía Acorazada Especial, 1er VT del 1er Pelotón
Batallón principal	Argus	Argus	7ª División Panzer Especial, 34º Batallón Principal Acorazado Especial
Suministros	Wagonmaster (jefe de carro)	Wagonmaster (jefe de carro)	7ª División Panzer Especial, Batallón de Suministros de Refuerzo

LISTA DE INDICATIVOS (impreso 2082)

Jugador (Pelotón)	Xray 1	Xray 1	7ª División Panzer Especial, 34º Batallón Acorazado Especial, 6ª Compañía Acorazada Especial, 1er VT del 1er Pelotón
Wingman 1	Xray 2	Xray 2	7ª División Panzer Especial, 34º Batallón Acorazado Especial, 6ª Compañía Acorazada Especial, 2º VT del 1er Pelotón
Wingman 2	Xray 3	Xray 3	7ª División Panzer Especial, 34º Batallón Acorazado Especial, 6ª Compañía Acorazada Especial, 3er VT del 1er Pelotón
Batallón principal	Argus	Argus	7ª División Panzer Especial, 34º Batallón Principal Acorazado Especial
Suministros	Wagonmaster	Wagonmaster	7ª División Panzer Especial, Batallón de Suministros de Refuerzo
Spy	Blackwidow	Blackwidow	??????????

BOTONES DE COMUNICACIÓN (2080)

Botón de comunicación 1	Botón de comunicación 2	Botón de comunicación 3	Botón de comunicación 4	Botón de comunicación 5
Llamar y responder	Repetir		Solicitar suministros	Solicitud de apoyo

BOTONES DE COMUNICACIÓN (2082)

Botón de comunicación 1	Botón de comunicación 2	Botón de comunicación 3	Botón de comunicación 4	Botón de comunicación 5
Llamar y responder	Repetir		Solicitar suministros	

SECCIÓN 9. SUMINISTROS

9-1 ACEPTAR SUMINISTROS

Los suministros son necesarios para mantener la potencia del VT. Busque un lugar donde pueda reabastecerse en batalla. El reaprovisionamiento durante una batalla es una tarea ordinaria y ardua. Durante la batalla, intente recibir suministros únicamente cuando esté a cubierto o a altas horas de la noche. Los suministros para los VT se realizan con un helicóptero de suministros del Batallón de Suministros de la División de Apoyo. No sólo puede repostar combustible y reponer las balas, sino que el helicóptero de suministros también pude traer nuevo blindaje, blindaje adicional y piezas de repuesto para el VT. Para que la entrega de suministros se desarrolle ágilmente, asegúrese de emitir la solicitud de suministros estimada antes de salir para la misión.

9-2 CLASIFICAR SUMINISTROS

Con el fin de que la provisión de suministros sea una tarea más fácil, éstos se han separado en cinco grupos principales. Con unas cuantas excepciones, la mayoría de las piezas que solicitará antes de una batalla corresponderán a alguno de los tres grupos siguientes..

Se emiten como un pedido para cada VT.

1. Suministros de tipo 1: víveres
2. Suministros de tipo 3: líquidos (aceite, combustible, lubricante)
3. Suministros de tipo 5: balas diversas

Antes de ir a la batalla, cada piloto debe crear una lista de los suministros necesarios y obtener la aprobación del oficial al mando.

9-3 SUMINISTRO MEDIANTE HELICÓPTERO DE SUMINISTROS

Durante la batalla, los suministros para el VT se llevan con un helicóptero de suministros que opera bajo el Batallón de Suministros de División. Al solicitar suministros, el helicóptero se dirigirá hacia la ubicación del VT. Cuando llega, se queda suspendido en el aire. El piloto debe poner el VT bajo el helicóptero. Entonces se produce la transferencia de combustible y balas. También puede transferir nuevo blindaje y piezas de repuesto para el VT.

9-4 OPCIONES Y PRECAUCIONES AL RECIBIR SUMINISTROS

Debido a que el aprovisionamiento dura un tiempo, hay un intervalo en el que tanto el VT como el helicóptero de suministros son vulnerables al ataque. Para evitar el ataque debe examinar los alrededores y ser prudente respecto al entorno. Intente establecer la ubicación de aprovisionamiento en un lugar que ofrezca algún refugio y en el que haya pocos enemigos visibles. Es una medida importante para prevenir que el helicóptero sea derribado antes de que pueda aprovisionarle.

9-5 ABRIR EL CENTRO DE PROVISIÓN DE SUMINISTROS

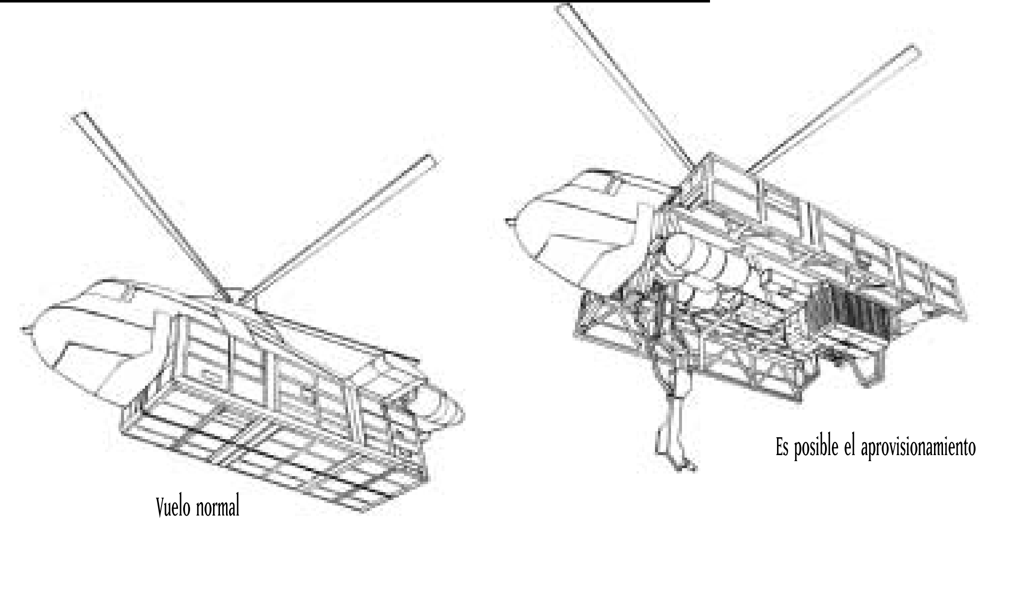
En ocasiones, debido a circunstancias de la batalla o a problemas meteorológicos, el helicóptero de suministros no puede acudir al aprovisionamiento. Para solucionar esas situaciones, se ha instalado un centro de provisión de suministros detrás de las líneas de las fuerzas aliadas. La ubicación del centro de provisión de suministros se determina antes de una batalla y se instala según las siguientes pautas:

1. Que tenga una cantidad adecuada de espacio para almacenar los suministros necesarios.
2. Que una ruta favorable conecte las líneas del frente con las líneas de retaguardia.
3. Que esté oculto de la visión del enemigo.
4. Que esté a cubierto de la potencia de fuego enemiga.

El Centro de provisión de suministros sólo se instala en lugares en donde las líneas del frente estén establecidas y haya un campamento cubriendo el área. Básicamente, sólo hay una excepción.

Como deber básico del VT, se espera que reposte combustible mediante el helicóptero de suministro siempre que sea posible.

DIAGRAMA DE SUMINISTRO DEL HELICÓPTERO AL VT



10-1 DEBERES DEL LIDERAZGO

10-1 DEBERES DEL LIDERAZGO

El deber de un mando es dar órdenes a sus tropas y cumplir la misión designada. Los mandos se ganan la confianza de sus tropas con un liderazgo sólido y manteniendo una división estable y fuerte. De este modo, puede incrementar su experiencia y habilidad con el VT.

10-2 CUALIDADES NECESARIAS PARA EL MANDO

Un mando tiene la responsabilidad de llevar a cabo su misión y es además responsable de sus tropas. Debe conocer bien a sus hombres, equipo, táctica y estrategia, además de ser un excelente piloto de VT. Sin embargo, la principal responsabilidad de un mando es ganarse la confianza de sus soldados, proporcionrales un modelo a imitar y avanzar en su misión. Debe trabajar para salir de la situaciones difíciles. En batalla debe mantener un criterio claro y tenaz. Debe ser rápido y decidido. Si el mando vacila en la batalla, sus tropas tendrán miedo y perderán la confianza. Debido a eso, debe analizar cuidadosamente la misión que se le ha asignado y tener capacidad de establecer planes por sí mismo.

10-3 ÓRDENES DURANTE LA BATALLA

El mando del pelotón debe conseguir que cada integrante de sus tropas entienda sus obligaciones, su trabajo y las reglas de combate. Debe mandar sus tropas para sacar lo mejor de ellas. Sobre estas bases, puede dar órdenes simples, para que las estrategias de la batalla sean más simples de llevar a cabo. El mando del pelotón debe comunicar sus órdenes con el **botón de comunicaciones** 4 ó 5 preestablecido, de acuerdo con las normas. De esta manera se facilita la comunicación. Hay cuatro órdenes diferentes que se pueden preestablecer. En función del plan de batalla, el mando del pelotón debe elegir dos de esas órdenes.

A continuación se enumeran las cuatro órdenes principales (de las que el mando del pelotón debe elegir dos):

1. **Separarse y retirarse**

   Es una orden para separarse del combate. En caso de que uno de los VT del pelotón sea dañado, el pelotón debe intentar retirarse lo antes posible. El mando del pelotón tiene la responsabilidad de cumplir sus órdenes, pero protegiendo a sus hombres. Debe hacer todo lo posible por mantener vivos a sus hombres.

2. **Apoyo**

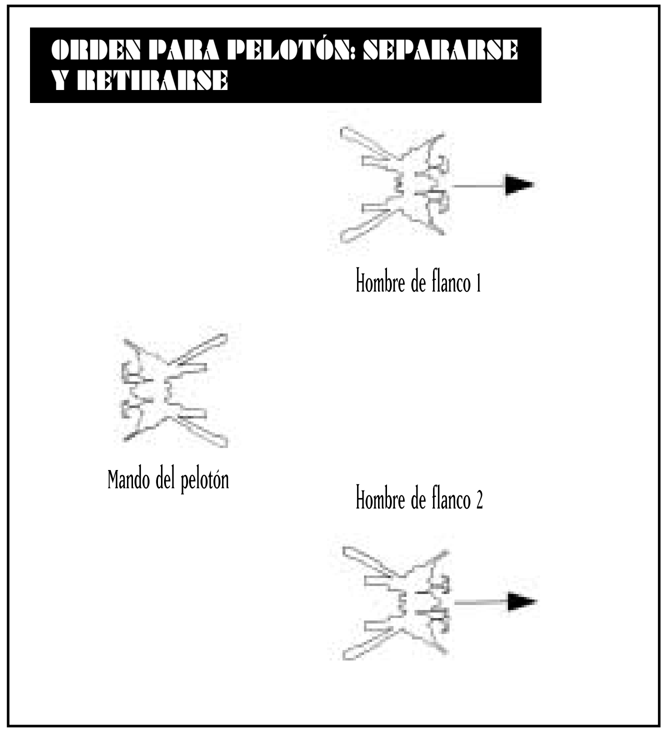
   La tropa del pelotón debe utilizar su VT para apoyar a otra tropa, por ejemplo cuando se coopera con otras fuerzas, cuando se ha entrado en contacto con el enemigo, etc. Se hace así para aumentar al máximo la potencia de ataque del pelotón. El mando del pelotón conoce a fondo las reglas y normas y las ha utilizado en prácticas y en el ejercicio real del mando. También debe elevar el nivel de adiestramiento de sus tropas.

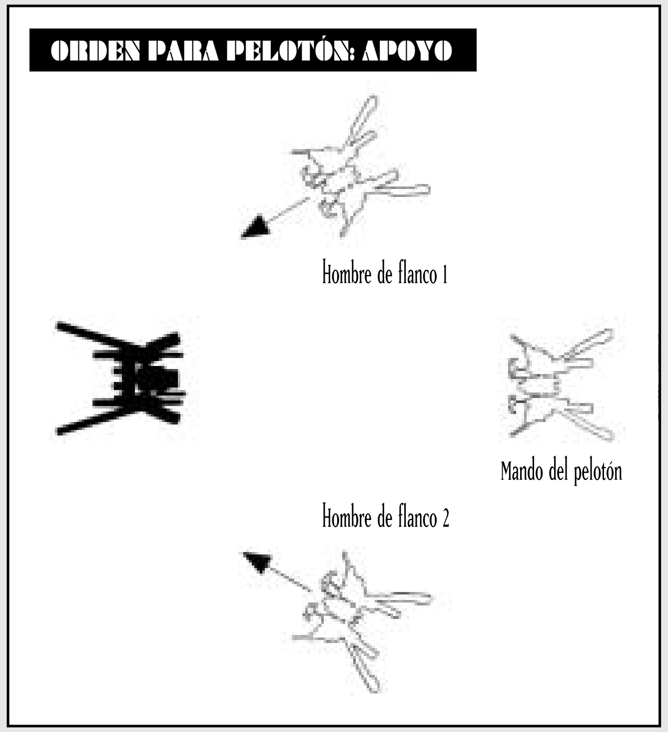
3. **Ataque**

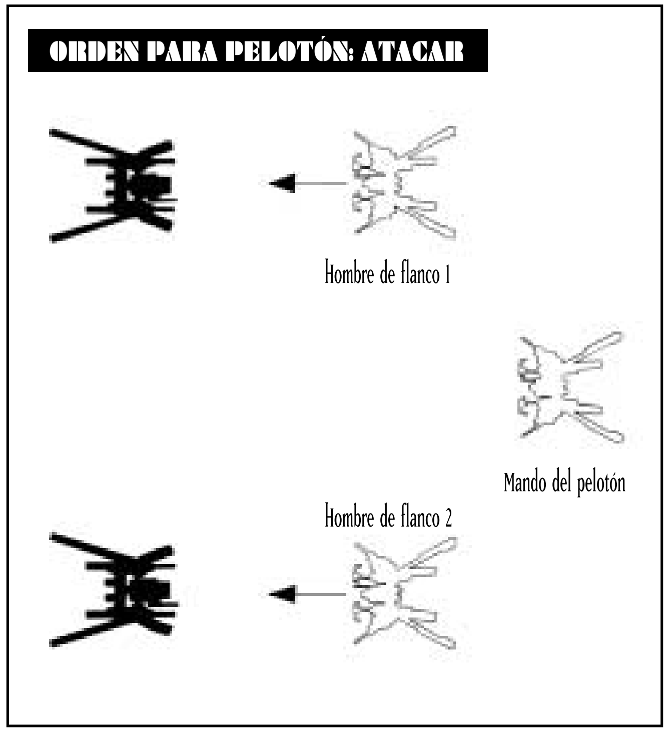
   Es una orden para atacar el objetivo principal. El mando del pelotón da esta orden en función de las circunstancias. A este respecto, la característica más importante es ser un modelo a imitar para las tropas, pero alcanzar el objetivo es la meta principal del batallón completo. Cuando hay varios objetivos, dar esta orden facilitará el cumplimiento de la misión.

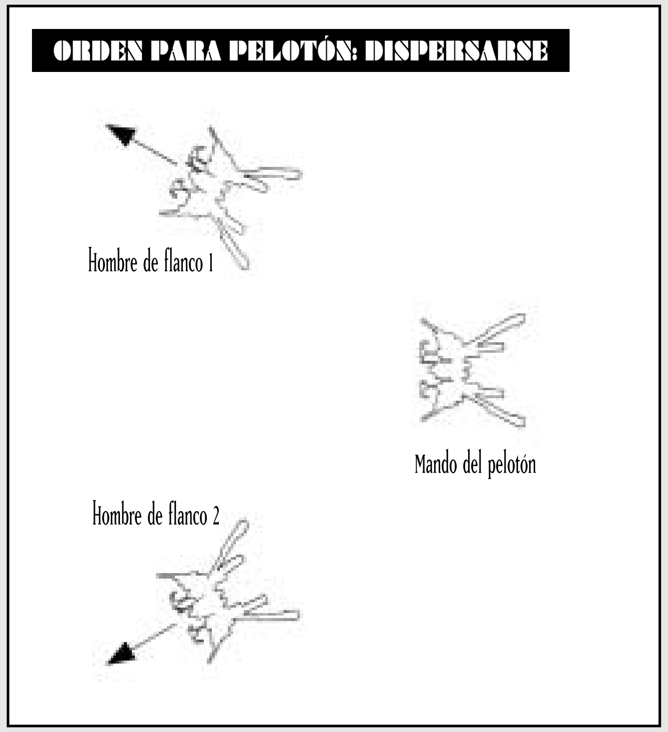
4. **Dispersarse**

   Siempre que crea que llega el enemigo, puede dar a sus tropas la orden de dispersión. Esta orden puede ser muy útil cuando la topografía del campo de batalla lo haga necesario o cuando deba buscar áreas grandes.



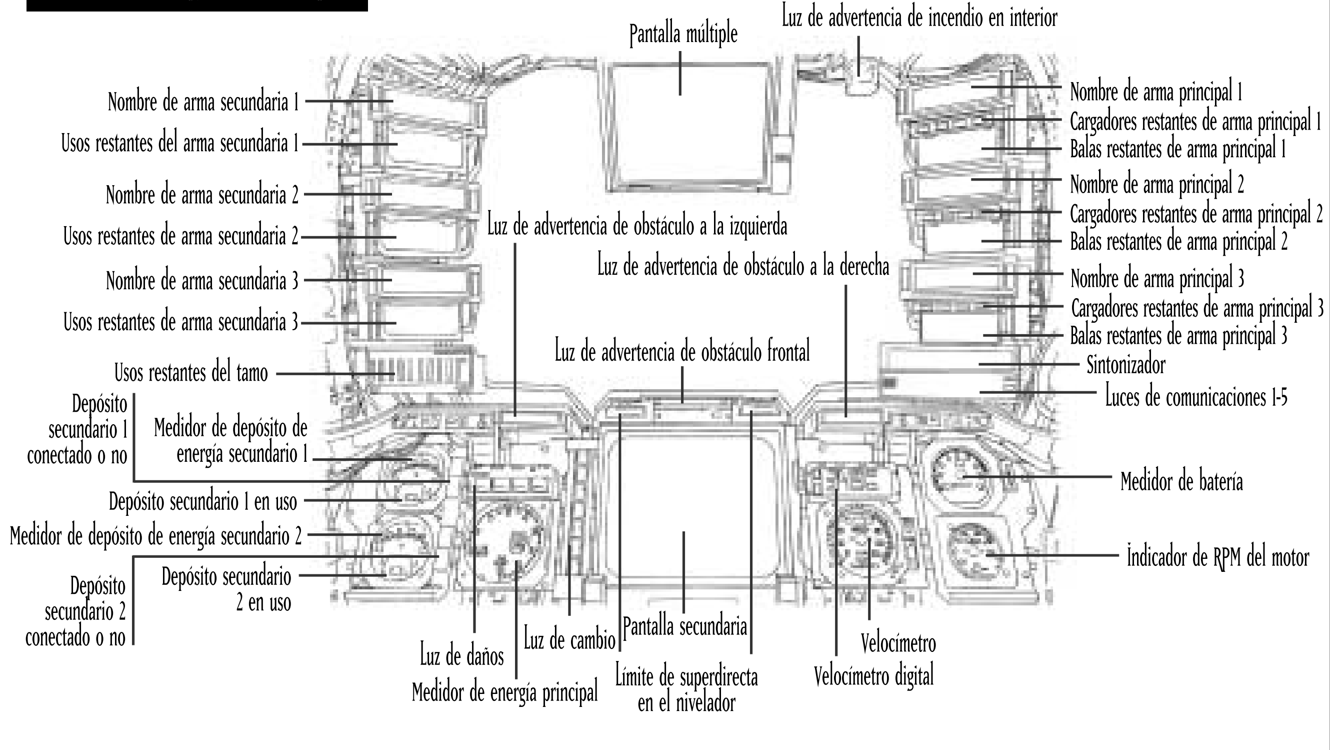




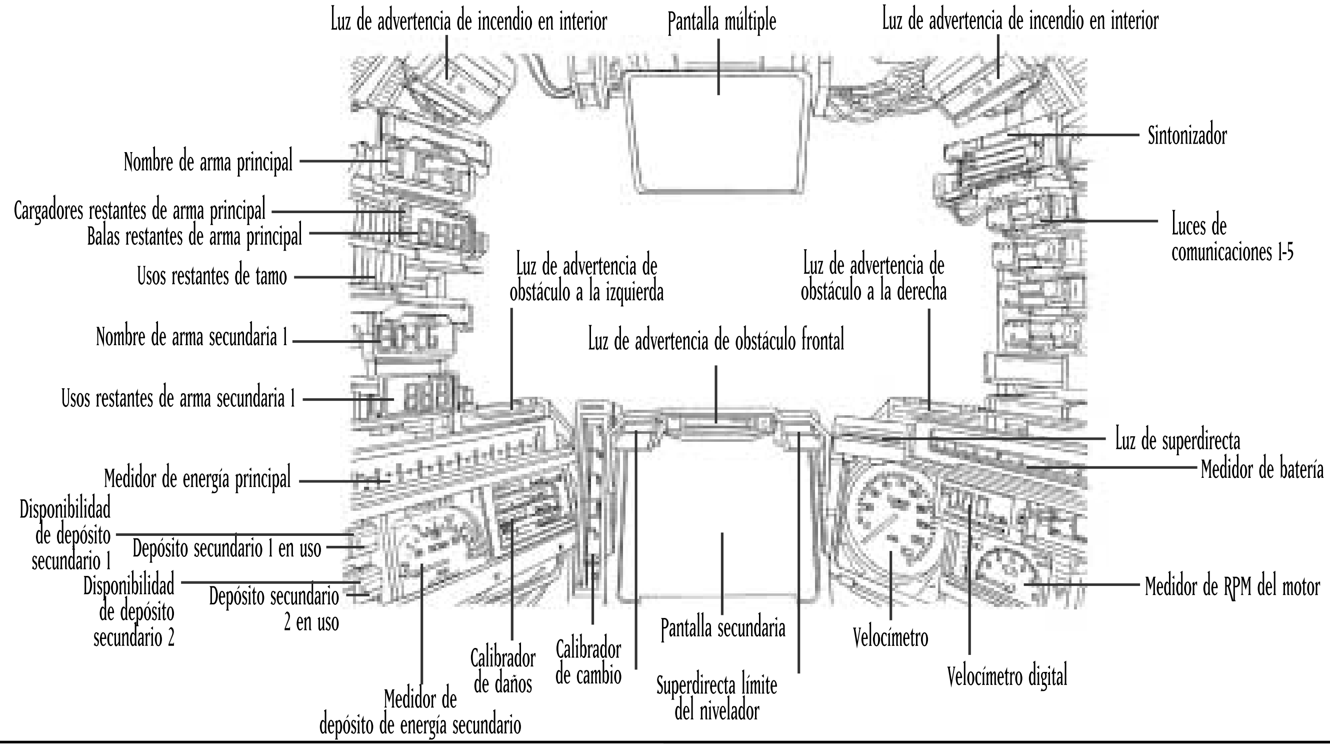


APÉNDICE TÉCNICO

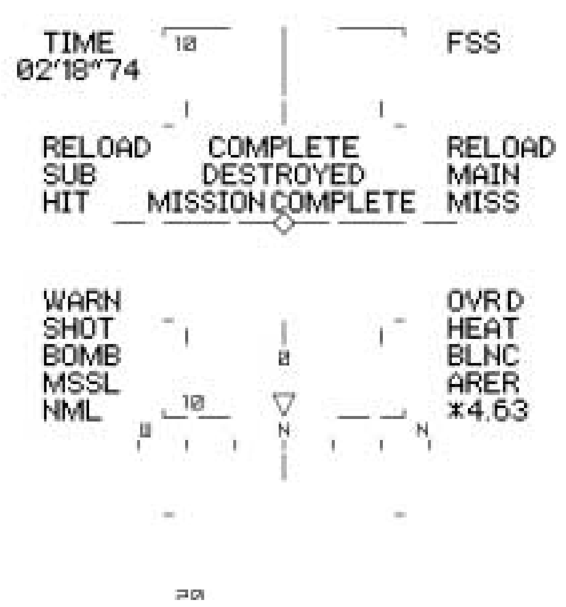
CABINA: 1ª GENERACIÓN



CABINA: 2ª GENERACIÓN

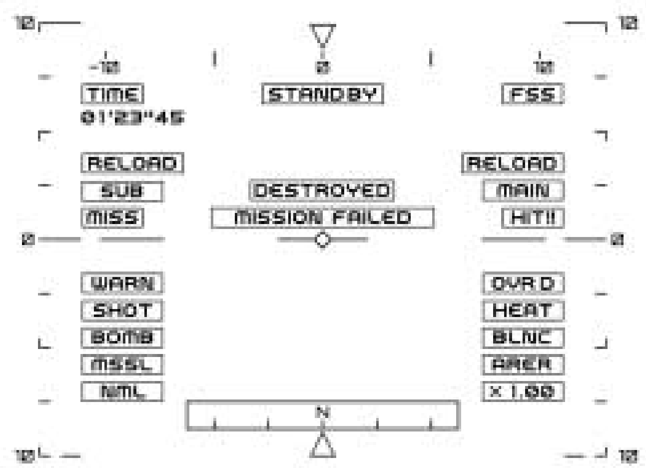


PANTALLA PRINCIPAL: 1ª GENERACIÓN



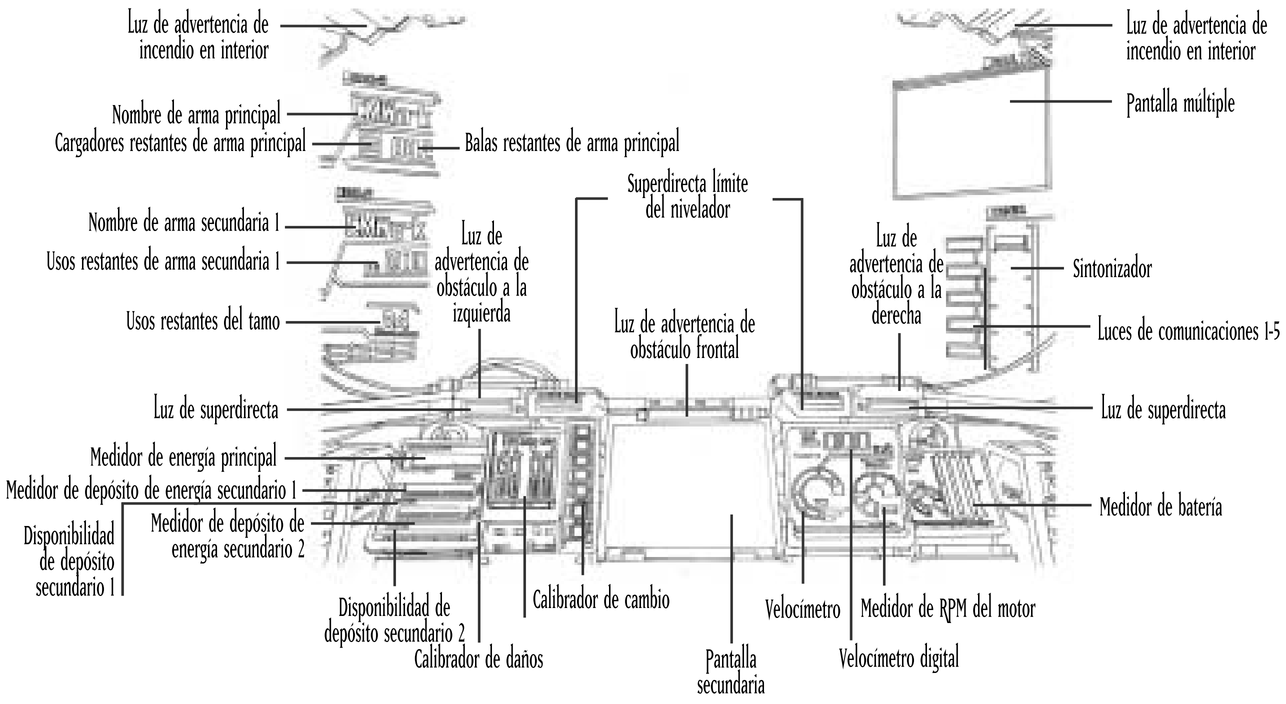
TIME (TIEMPO) .... Tiempo restante
FSS .... Muestra si el sistema FSS está operativo
SUB (SECUNDARIO) .... Información de arma secundaria
RELOAD (RECARGA) – Se encuentra en mitad de una recarga
HIT/MISS (IMPACTO/FALLO) – Ha hecho impacto o ha fallado con el arma secundaria
SUPPLY INFO (INFORMACIÓN DE SUMINISTROS) .... STAND BY (EN ESPERA) – Preparación para el suministro
REFUEL (REPOSTAR)– Repostando
COMPLETE (COMPLETADO)– Ha finalizado el suministro
DESTROYED (DESTRUIDO) .... Ha sido destruido un enemigo
MISSION COMPLETE (MISIÓN COMPLETADA) .... Muestra el porcentaje completado de la misión
MAIN (PRINCIPAL) .... Información de arma principal
RELOAD (RECARGA) – Se encuentra en mitad de una recarga
HIT/MISS (IMPACTO/FALLO) – Ha hecho impacto o ha fallado con el arma principal
WARN (AVISO) .... Avisa de que el enemigo está bloqueado en el VT
SHOT (DISPARO) .... Muestra que el enemigo le ha disparado un arma no guiada
BOMB (BOMBA) .... Avisa que llegan bombas de trayectoria curva
MSSL .... Avisa que llega un misil guiado
NML .... Muestra funcionamiento normal (sin superdirecta)
OVRD (SUPER) .... Muestra que se encuentra en superdirecta
HEAT (CALOR) .... Muestra que se ha recalentado la batería
BLNC (NIVEL) .... Muestra que el nivelador va a alcanzar la masa crítica
AREA (ÁREA) .... Muestra que está abandonando el campo de batalla designado
4.63 .... Relación de ampliación de la cámara principal
ANGLE OF DEPRESSION/ELEVATION (ÁNGULO DE DEPRESIÓN/ELEVACIÓN) .... Muestra el ángulo de cámara
COMPASS (BRÚJULA) .... Muestra la dirección a la que se encamina

PANTALLA PRINCIPAL: 2ª GENERACIÓN

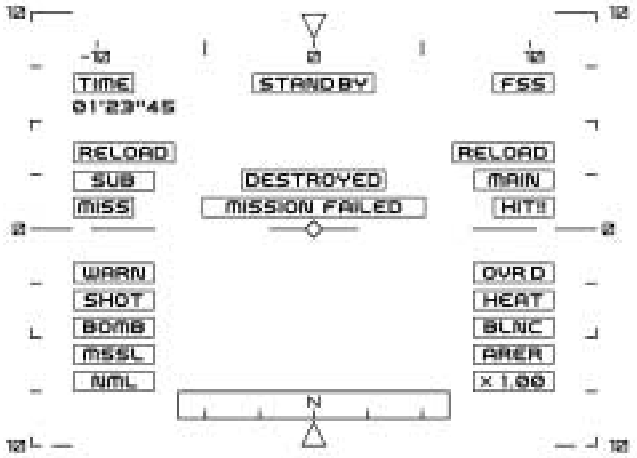


TIME (TIEMPO) .... Tiempo restante
FSS .... Muestra si el sistema FSS está operativo
SUB (SECUNDARIO) .... Información de arma secundaria
RELOAD (RECARGA) – Se encuentra en mitad de una recarga
HIT/MISS (IMPACTO/FALLO) – Ha hecho impacto o ha fallado con el arma secundaria
SUPPLY INFO (INFORMACIÓN DE SUMINISTROS) .... STAND BY (EN ESPERA) – Preparación para el suministro
REFUEL (REPOSTAR)– Repostando
COMPLETE (COMPLETADO)– Ha finalizado el suministro
DESTROYED (DESTRUIDO) .... Ha sido destruido un enemigo
MISSION COMPLETE (MISIÓN COMPLETADA) .... Muestra el porcentaje completado de la misión
MAIN (PRINCIPAL) .... Información de arma principal
RELOAD (RECARGA) – Se encuentra en mitad de una recarga
HIT/MISS (IMPACTO/FALLO) – Ha hecho impacto o ha fallado con el arma principal
WARN (AVISO) .... Avisa de que el enemigo está bloqueado en el VT
SHOT (DISPARO) .... Muestra que el enemigo le ha disparado un arma no guiada
BOMB (BOMBA) .... Avisa que llegan bombas de trayectoria curva
MSSL .... Avisa que llega un misil guiado
NML .... Muestra funcionamiento normal (sin superdirecta)
OVRD (SUPER) .... Muestra que se encuentra en superdirecta
HEAT (CALOR) .... Muestra que se ha recalentado la batería
BLNC (NIVEL) .... Muestra que el nivelador va a alcanzar la masa crítica
AREA (ÁREA) .... Muestra que está abandonando el campo de batalla designado
x 1.00 .... Relación de ampliación de la cámara principal
ANGLE OF DEPRESSION/ELEVATION (ÁNGULO DE DEPRESIÓN/ELEVACIÓN) .... Muestra el ángulo de cámara
COMPASS (BRÚJULA) .... Muestra la dirección a la que se encamina

CABINA: 3ª GENERACIÓN



PANTALLA PRINCIPAL: 3ª GENERACIÓN



TIME (TIEMPO) .... Tiempo restante
FSS .... Muestra si el sistema FSS está operativo
SUB (SECUNDARIO) .... Información de arma secundaria
RELOAD (RECARGA) – Se encuentra en mitad de una recarga
HIT/MISS (IMPACTO/FALLO) – Ha hecho impacto o ha fallado con el arma secundaria
SUPPLY INFO (INFORMACIÓN DE SUMINISTROS) .. STAND BY (EN ESPERA) – Preparación para el suministro
REFUEL (REPOSTAR)– Repostando
COMPLETE (COMPLETADO)– Ha finalizado el suministro
DESTROYED (DESTRUIDO) .... Ha sido destruido un enemigo
MISSION COMPLETE (MISIÓN COMPLETADA) ..... Muestra el porcentaje completado de la misión
MAIN (PRINCIPAL) .... Información de arma principal
RELOAD (RECARGA) – Se encuentra en mitad de una recarga
HIT/MISS (IMPACTO/FALLO) – Ha hecho impacto o ha fallado con el arma principal
WARN (AVISO) .... Avisa de que el enemigo está bloqueado en el VT
SHOT (DISPARO) .... Muestra que el enemigo le ha disparado un arma no guiada
BOMB (BOMBA) .... Avisa que llegan bombas de trayectoria curva
MSSL .... Avisa que llega un misil guiado
NML .... Muestra funcionamiento normal (sin superdirecta)
OVRD (SUPER) .... Muestra que se encuentra en superdirecta
HEAT (CALOR) .... Muestra que se ha recalentado la batería
BLNC (NIVEL) .... Muestra que el nivelador va a alcanzar la masa crítica
AREA (ÁREA) .... Muestra que está abandonando el campo de batalla designado
x 1.00 .... Relación de ampliación de la cámara principal
ANGLE OF DEPRESSION/ELEVATION (ÁNGULO DE DEPRESIÓN/ELEVACIÓN) .... Muestra el ángulo de cámara
COMPASS (BRÚJULA) .... Muestra la dirección a la que se encamina

GARANTÍA LIMITADA PARA SU COPIA DEL SOFTWARE DE JUEGOS XBOX ("JUEGO")

Garantía. Microsoft Corporation ("Microsoft") garantiza que este Juego funcionará sustancialmente según se describe en el manual que lo acompaña durante un período de ciento ochenta (180) días desde la fecha de su recepción por su primer adquirente. Esta garantía limitada no comprende los fallos o problemas del Juego que se produzcan como consecuencia de un accidente, abuso, virus o uso indebido del Juego. Microsoft no proporciona ninguna otra garantía o compromiso adicional en relación con el Juego.

Sus recursos. Si tiene algún problema con el Juego cubierto por esta garantía durante este período de ciento ochenta (180) días, devuelva el Juego al distribuidor junto con una copia del recibo de compra original. El distribuidor podrá, a su discreción, (a) reparar o sustituir el Juego sin coste alguno para Vd., o (b) reembolsarle el precio pagado. Cualquier sustitución del Juego estará garantizada durante el resto del período de la garantía original o durante treinta (30) días desde la recepción del nuevo Juego, dependiendo del plazo que sea mayor. Microsoft no se responsabiliza de los daños que Vd. podría haber evitado si hubiera empleado el cuidado oportuno.

Otros derechos legales. Vd. puede tener otros derechos legales frente al distribuidor que no se ven afectados por esta limitación de garantía de Microsoft.

SI VD. NO HA ADQUIRIDO EL JUEGO PARA USO PERSONAL (ES DECIR, SI NO ESTÁ ACTUANDO COMO CONSUMIDOR)

Las siguientes condiciones se aplican con la máxima extensión permitida por la legislación vigente.

No otras garantías. Microsoft y sus proveedores no otorgan ninguna otra garantía o condición a las aquí previstas, expresa o implícitamente, con respecto al Juego y al manual que lo acompaña.

Limitación de responsabilidad. Ni Microsoft ni sus proveedores serán responsables de cualesquiera daños y perjuicios con independencia de cómo se deriven o que de alguna manera estén relacionados con el uso o la ineptitud para usar el Juego. En todo caso, la responsabilidad total de Microsoft y de sus proveedores por los daños y perjuicios queda limitada a la cantidad que Vd. ha pagado por el Juego.

Si tiene preguntas sobre esta garantía, póngase en contacto con su distribuidor o directamente con Microsoft en:

Microsoft Ireland Operations Limited
Sandyford Industrial Estate
Blackthorn Road
Dublin 18
Irlanda

ITALIANO

PRIMA DI UTILIZZARE IL GIOCO

Grazie per avere scelto STEEL BATTALION. Prima di utilizzare il gioco, leggi interamente i manuali di istruzioni. Dopo avere consultato i manuali, conservali in un luogo sicuro in modo da poterli utilizzare per riferimento.

ATTENZIONE

- Mantieni l'unità e tutti i componenti fuori dalla portata dei bambini.
- Non aprire o modificare l'unità o i componenti.
- Non versare liquidi sull'unità o sui componenti.
- Conserva l'unità e i componenti in un ambiente asciutto e al riparo dalla polvere.
- In caso di problemi, interrompi immediatamente l'utilizzo.

CAPCOM

INFORMAZIONI SULLA SICUREZZA

Disturbi di fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti contenuti nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati.

È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità sedendo lontano dallo schermo del televisore, utilizzando uno schermo di dimensioni limitate, giocando in una stanza ben illuminata ed evitando di utilizzare il gioco quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

Altre informazioni importanti sulla tutela della salute e sulla sicurezza: il Manuale di istruzioni di Xbox contiene informazioni importanti sulla tutela della salute e sulla sicurezza, che è consigliabile leggere attentamente prima di utilizzare questo software.

Come evitare di danneggiare il televisore

Non utilizzare alcuni tipi di televisore. Alcuni tipi di televisore, in particolare gli apparecchi a proiezione o retroproiezione possono essere danneggiati dall'uso di qualsiasi videogioco, inclusi i videogiochi di Xbox. Le immagini statiche visualizzate durante il normale svolgimento del gioco potrebbero "fissarsi" sullo schermo causando un'ombra permanente dell'immagine statica, che permane anche quando non vengono utilizzati i videogiochi. Un danno analogo può essere provocato dalle immagini statiche create quando si mette in attesa o in pausa un videogioco. Consultare il manuale del televisore per verificare se l'apparecchio consente l'utilizzo di videogiochi. Se tali informazioni non sono disponibili nel suddetto manuale, contattare il rivenditore o il produttore dell'apparecchio.

La copia non autorizzata, la decodificazione, la trasmissione, l'uso pubblico, il noleggio, il pay per play o l'inosservanza della protezione della copia sono severamente proibiti.

SOMMARIO

INSTALLAZIONE DEL CONTROLLER

PRECAUZIONI

- Non collegare più di due controller **STEEL BATTALION** alla stessa unità Xbox.
- Non toccare le leve di puntamento e di selezione durante il collegamento o l'accensione del controller **STEEL BATTALION**.
- Durante il collegamento dei componenti del controller **STEEL BATTALION**, non invertire l'unità sinistra con l'unità destras e verifica che siano collegate in posizione corretta.
- Il controller **STEEL BATTALION** è formato da parti di precisione di piccole dimensioni. Non appoggiare oggetti sul controller o collocarlo su una base instabile.
- Prima di rimuovere il controller **STEEL BATTALION**, spegni sempre l'unità Xbox.
- Prima di procedere alla pulizia del controller **STEEL BATTALION**, assicurati di averlo spento. Esegui la pulizia con un panno morbido e asciutto. Non utilizzare sostanze oleose che potrebbero scolorire o deformare l'unità.
- Non lasciare cadere il controller **STEEL BATTALION**.
- Non piegare o tirare con forza il cavo ed evita di posizionarvi sopra oggetti pesanti.
- Per rimuovere il cavo, afferra l'estremità collegata all'unità Xbox.
- Non collocare il controller **STEEL BATTALION** in ambienti con temperature eccessivamente alte o basse, o in cui siano presenti acqua o umidità.
- Non utilizzare il controller **STEEL BATTALION** per scopi diversi da quelli a cui è destinato.

RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

Prima di richiedere la riparazione del controller **STEEL BATTALION**, esegui i seguenti controlli:

Il controller non risponde —

- Ripeti dall'inizio la procedura di collegamento del controller e riavvia il sistema.

La spia luminosa della leva di puntamento non si accende —

- Sposta la leva fino a una posizione in cui la spia si accende. Lasciando a lungo la leva in una posizione che non provoca l'accensione della spia, può verificarsi un malfunzionamento della spia.

MONTAGGIO DELL 'UNITÀ DESTRA

Attenzione: non invertire le unità destra e sinistra e accertati di collegarle in posizione corretta.

1. Collega l'unità centrale all'unità destra inserendo il cavo del connettore nei jack di entrambe le unità.

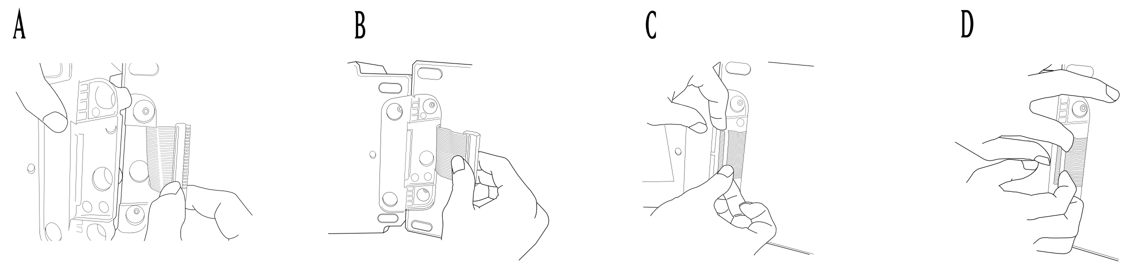
   ATTENZIONE: l'estremità del cavo deve essere collegata all'unità centrale rispettando l'orientamento corretto. Prima di collegare il cavo all'unità, controllane la direzione.
2. Verifica che le estremità del cavo del connettore siano inserite fermamente nei relativi jack. In caso contrario, il controller potrebbe non funzionare.
3. Verifica che il cavo del connettore non sia incastrato tra le due unità.

   ATTENZIONE: tirando bruscamente il cavo del connettore, si può provocare la rottura dei fili interni, rendendo l'unità inutilizzabile.
4. Blocca saldamente il coperchio del connettore.s Sulla parte posteriore del coperchio di ogni connettore sono presenti le lettere **R** o **L**. Utilizza il coperchio **R** per l'unità destra e il coperchio **L** per l'unità sinistra.
5. Inserisci le viti nei quattro fori del coperchio del connettore. Per eseguire questa operazione, utilizza la chiave a brugola inserita nella parte inferiore dell'unità centrale.
6. Una volta strette le viti, l'operazione è terminata.

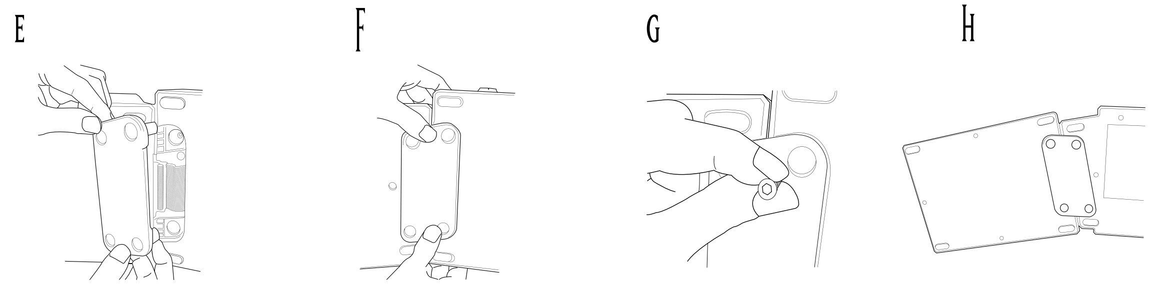
MONTAGGIO DELL 'UNITÀ SINISTRA

Ripeti la procedura descritta per il collegamento dell'unità destra.

MONTAGGIO DEL CONTROLLER STEEL BATTALION



Collega l'unità centrale all'unità destra inserendo il cavo del connettore nei jack di entrambe le unità.
Verifica che le estremità del cavo del connettore siano inserite fermamente nei relativi jack.



Blocca saldamente il coperchio del connettore.
Inserisci le viti nei quattro fori del coperchio del connettore e stringile.



CONTROLLER STEEL BATTALION MONTATO

SEZIONE 1. IDEAZIONE DI VT E DIVISIONE SPECIALE PANZER

1-1 IDEAZIONE DEL VT

Il VT (Vertical Tank) ha una storia piuttosto breve, dato che è stato effettivamente utilizzato come arma solo negli ultimi otto anni. Tuttavia, il numero estremamente alto di organizzazioni che hanno iniziato a impiegare il VT ne dimostra il grande potenziale come arma militare.

Lo sviluppo degli armamenti ha raggiunto un punto di saturazione e la riduzione delle armi ha portato all'eliminazione di numerosi progetti militari ed eserciti non più necessari. Con la devastante potenza di fuoco di cui dispone e la possibilità di essere pilotato da una sola persona, il VT è destinato a sostituire i carri armati e diventare l'arma principale per la maggior parte delle organizzazioni.

1-2 NOZIONI DI BASE SULL'UTILIZZO MILITARE DEL VT

Finora il VT non ha trovato un ampio utilizzo come arma militare, essendo stato impiegato a livello sperimentale in conflitti locali solo in due occasioni. Attualmente, la documentazione relativa all'utilizzo militare del VT è incompleta. Per conoscerne tutto il potenziale, è necessario attendere il completamento di ulteriori ricerche. Il potenziale bellico del VT aumenterà a seconda delle dimensioni e dell'ambito dei futuri conflitti. I VT sono utilizzati principalmente come armi a elevata potenza di fuoco, particolarmente efficaci quando vengono impiegate in gruppo. Un altro importante aspetto da tenere in considerazione è che il VT è stato utilizzato per un periodo relativamente breve rispetto alle armi o ai veicoli precedenti. Per assicurare l'efficienza dei VT, è pertanto assolutamente fondamentale la copertura dei rinforzi.

1-3 DOVERI DELLE UNITÀ SPECIALI CORAZZATE

Le unità panzer che utilizzano il VT come equipaggiamento militare sono chiamate a ricoprire ruoli di estrema importanza. In un combattimento con fanteria mobile, le unità corazzate possono essere utilizzate per la distruzione o la cattura del nemico, l'assalto di accampamenti avversari e l'occupazione di aree strategiche. I VT vengono impiegati principalmente in plotoni come unità mobili d'attacco o unità difensive di contrattacco. Inoltre, dato che il tempo e la topografia non rappresentano un problema per i VT, questi svolgono un ruolo fondamentale per l'attacco di aree con topografia complessa. Utilizzato in combinazione con unità mobili (carri armati), il VT consente di aumentare la potenza di fuoco complessiva. Talvolta può essere impiegato insieme a forze aeree o navali per la conquista di posizione chiave o nell'ambito di strategie che prevedono attacchi dietro le linee nemiche.

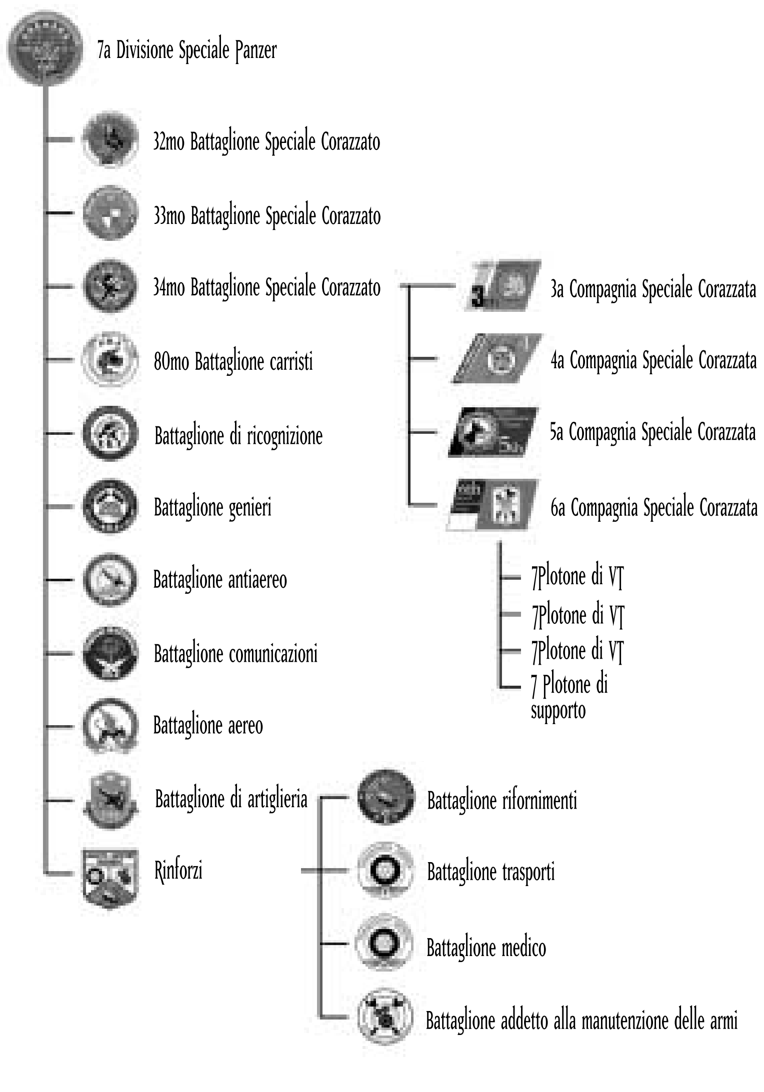
1-4 FORMAZIONE DI UNA DIVISIONE SPECIALE PANZER

Una divisione panzer è formata da un avamposto di comando, tre battaglioni di VT, un battaglione di carristi, un battaglione di artiglieria, un battaglione da ricognizione, un battaglione di genieri, un battaglione addetto alle comunicazioni, un battaglione antiaereo, un battaglione aereo e un battaglione rinforzi (diagramma sulla destra). La divisione rinforzi è composta da un battaglione di rifornimento, un battaglione addetto alla manutenzione delle armi, un battaglione trasporti e un battaglione medico. Un battaglione di VT è composto da quattro compagnie di VT, ognuna delle quali include tre plotoni di VT e un plotone di supporto per gli armamenti, con tre VT in ciascun plotone. Il plotone di supporto svolge fondamentalmente una funzione di appoggio e non conduce mai attacchi autonomamente.

1-5 ORGANIZZAZIONE DI UN PLOTONE DI VT

Un plotone di VT comprende tre piloti, ai comandi delle tre classi di VT disponibili: leggeri, medi e pesanti. La scelta del tipo di VT dipende dalle caratteristiche della missione assegnata. Prima dell'avvio di una missione, il pilota richiede il tipo di VT desiderato. Il trasporto dei VT e le attrezzature per i plotoni di VT sono forniti dal battaglione di equipaggiamento alle diverse compagnie, che quindi utilizzano i trasporti per distribuire il materiale ai vari canali. A ogni VT sono assegnati tre addetti alle riparazioni (uno in capo e due aiutanti). A seconda del tipo di VT, può inoltre essere assegnato un ufficiale addetto agli equipaggiamenti, responsabile del controllo di tutte le attrezzature. Benché in genere ottengano gli equipaggiamenti dai trasporti della compagnia, nelle situazioni di emergenza i plotoni di VT ricorrono ai battaglioni rifornimenti della divisione. Il battaglione addetto alla manutenzione delle armi è inoltre responsabile di operazioni su larga scala come la sostituzione di interi gruppi di componenti.

FORMAZIONE DI UNA DIVISIONE SPECIALE PANZER



SEZIONE 2. INTRODUZIONE AI VT

2-1 COMPONENTI DI BASE DI UN VT

I VT sono fondamentalmente costituiti da tre unità:

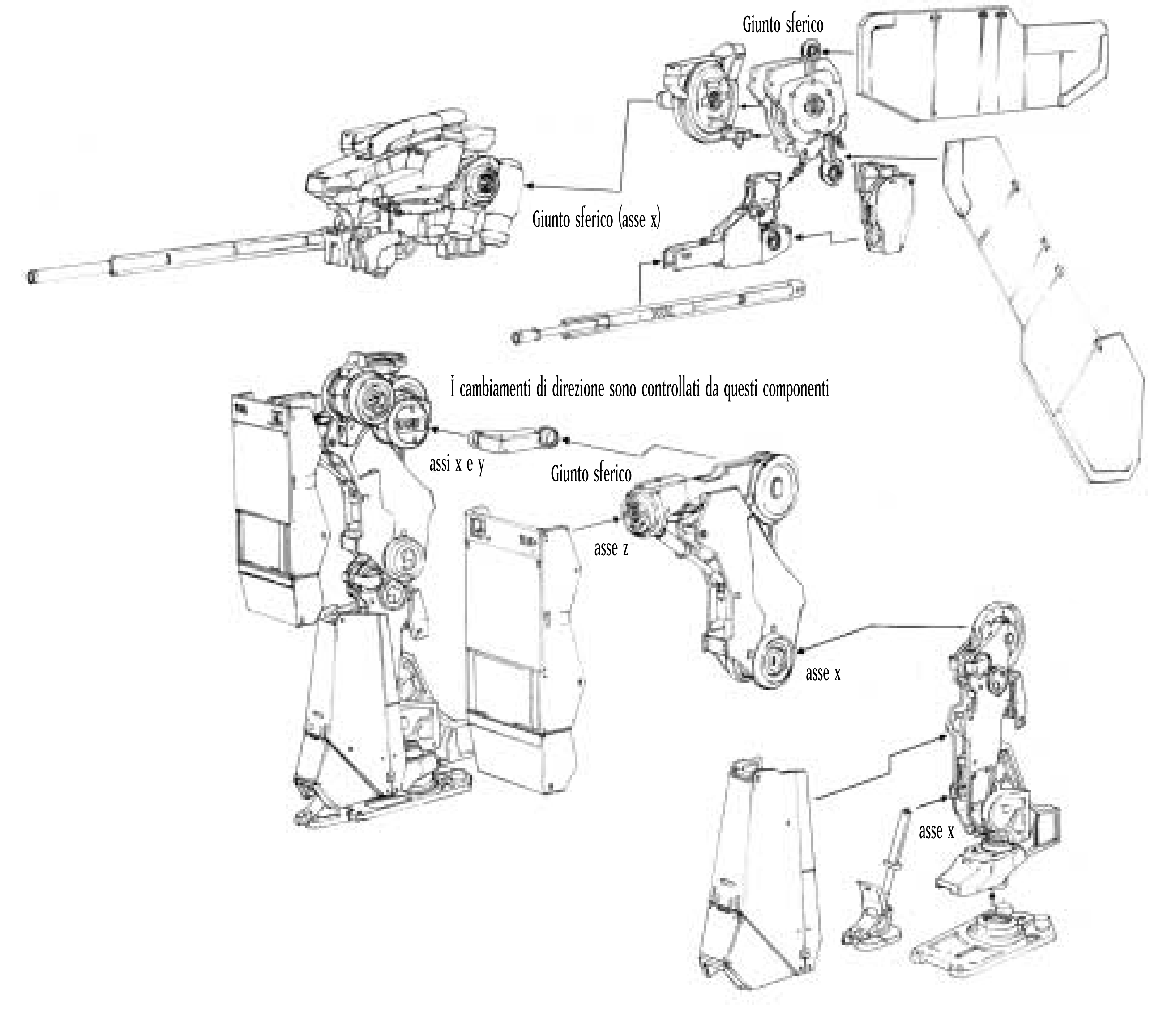
1. Unità principale
2. Unità di spostamento
3. Unità di armamento

Alcune unità di armamento sono montate direttamente sull'unità principale, mentre altre operano in modo indipendente.

2-2 SISTEMA OPERATIVO DI UN VT

Il funzionamento di un VT è regolato da un sistema operativo denominato COOS, che controlla il bilanciere dell'unità di spostamento, oltre al sistema di puntamento per le varie armi. Anche con uno stesso tipo di VT, il caricamento di un sistema operativo differente può ridurre notevolmente le prestazioni in combattimento. Il sistema COOS, perfezionato attraverso numerosi esperimenti oltre che sul campo di battaglia, è completamente sottoposto al segreto militare. È necessario che i piloti siano consapevoli di questo fatto e, in caso di espulsione durante il combattimento, provvedano alla distruzione del VT per garantire la protezione di questa tecnologia.

DIAGRAMMA DELLA STRUTTURA DI UN VT



2-3 TIPI DI VT

I VT sono classificati per tipo in base al peso. Esistono VT leggeri, medi e pesanti.

1. **VT leggeri**

   La caratteristica principale di questo modello è la mobilità. È stato sviluppato per l'utilizzo in situazioni che richiedono l'inseguimento di nemici in fuga o per l'attacco a basi nemiche dopo la distruzione della potenza di fuoco principale. I VT leggeri possono essere trasportati da velivoli e sono progettati per essere sganciati su posizioni chiave. Possono quindi risultare fondamentali per gli attacchi aerei alle basi nemiche.

2. **VT medi**

   I VT di classe media costituiscono la potenza di fuoco principale di una divisione speciale panzer. Una delle loro caratteristiche fondamentali è la capacità di assicurare potenza di fuoco e una robusta corazza, senza rinunciare ad agilità e rapidità di movimento. Dei tre tipi di VT, i VT medi sono i più numerosi e quelli che offrono le maggiori varianti, grazie alla possibilità di montare corazza e armi aggiuntive.

3. **VT pesanti**

   I VT di questo tipo sono dotati di una corazza molto robusta e di un'enorme potenza di fuoco, pur essendo meno maneggevoli dei VT leggeri o medi. Vista la corazza e la potenza di fuoco di cui sono dotati, i VT pesanti vengono utilizzati principalmente per la difesa di basi e posizioni chiave.

2-4 SPOSTAMENTO

Un VT di classe media dispone di una velocità media di spostamento di 100 km/h e può raggiungere una distanza massima di 205 km dall'hangar. Questi valori di base possono variare a seconda della manutenzione dei componenti, della topografia e delle capacità del pilota.

Il bilanciere, che controlla la stabilità dell'unità di spostamento, influenza il movimento del VT. La capacità del bilanciere è indicata in punti: quanti più sono i punti del bilanciere, tanto maggiore è la stabilità del VT.

2-5 SERBATOIO DI CARBURANTE E SERBATOI DI RISERVA

Un serbatoio di carburante fisso è montato sull'unità principale del VT. La capacità del serbatoio dipende dal tipo di serbatoio utilizzato. Il VT M-7 Decider, l'arma principale per le forze della Pacific Rim Organization, ha una capacità di circa 22.700 litri e può operare per circa cinque minuti con ciascun serbatoio.

Alcuni VT dispongono di serbatoi di riserva che possono aumentarne il tempo operativo. Il numero di serbatoi di riserva varia a seconda del tipo di VT, ma in genere un VT dispone solo di uno o due serbatoi di riserva.

Un serbatoio di riserva ha una capacità di 22.700 litri.

Premendo il pulsante Tank Detach (Sgancio serbatoio) sulla console principale è possibile sganciare i serbatoi supplementari e alleggerire il VT, aumentandone velocità e maneggevolezza. Una volta esaurito un serbatoio di carburante, assicurati di sganciarlo rapidamente.

2-6 CONSUMO DI CARBURANTE E TEMPO DI SPOSTAMENTO STIMATO

È possibile rifornire il VT e sostituire il carburante consumato in combattimento inviando una richiesta di rifornimenti. Se si esaurisce il carburante e non è possibile ricevere rifornimenti, può essere necessario abbandonare il VT.

Per evitare questa situazione, nelle istruzioni che precedono il combattimento viene riportata una stima del tempo necessario per lo spostamento. È necessario valutare il tempo di spostamento stimato per ciascun combattimento e decidere il numero di serbatoi di riserva necessari.

La marcia più efficiente in termini di consumo di carburante è la terza, che offre inoltre la velocità e il movimento ottimali per il pattugliamento. È possibile aumentare il tempo di spostamento riducendo al minimo gli spostamenti rapidi e le altre manovre che comportano un elevato consumo di carburante.

2-7 CORAZZA DIFENSIVA

La potenza difensiva di un VT è denominata "resistenza della corazza". Un indicatore sul pannello di controllo mostra quattro differenti livelli di resistenza. Ogni volta che viene colpito, il VT subisce danni e l'indicatore diminuisce. Quanto più si riduce l'indicatore, tanto più il pilota è a rischio. Se l'indicatore scende ai livelli di pericolo viene visualizzato un messaggio. In tal caso, è necessario ritirarsi dal combattimento o effettuare l'espulsione appena possibile (per ulteriori informazioni sull'espulsione, consulta le sezioni da 4-19 a 4-21). Alcuni tipi di VT supportano una corazza aggiuntiva.

2-8 ARMI PRINCIPALI E ARMI SECONDARIE

Le armi dei VT, suddivise in principali e secondarie, non corrispondono alle armi tradizionali. Fondamentalmente, le armi principali sono montate sulle unità di armamento del VT, mentre quelle secondarie in qualsiasi altro punto. La posizione in cui è montata un'arma consente di stabilirne il tipo. Le armi non sono classificate per potenza.

2-9 PESO MASSIMO CONSENTITO PER LE ARMI

Le armi dei VT devono essere considerate opzionali. Alcune armi possono essere utilizzate per qualsiasi VT, mentre altre variano a seconda del VT su cui sono montate. È possibile scegliere tre armi principali e tre secondarie. Il peso delle armi che possono essere caricate varia a seconda del tipo di VT. Per semplificare la scelta delle armi, viene visualizzato il peso massimo consentito, ovvero il peso totale delle armi che il VT è in grado di trasportare.

2-10 ARMI CARICATE SUI VT

270mm RIFLE (FUCILE da 270 mm)

Quest'arma spara munizioni perforanti a bassa traiettoria.

200mm ASSAULT RIFLE (FUCILE D' ASSALTO da 200 mm)

Benché disponga di una gittata ridotta, il sistema di caricamento automatico assicura la più elevata capacità di tiro rapido.

270mm ASSAULT RIFLE (FUCILE D´ASSALTO da 270 mm)

Con un massimo di cinque colpi in tiro rapido, questo fucile dispone di una notevole potenza distruttiva che lo rende la principale arma anti-VT. Tuttavia, rispetto ad altri modelli della stessa generazione, la gittata è relativamente limitata.

315mm TWIN RIFLE (FUCILE A CANNA DOPPIA da 315 mm)

Quest'arma spara due proiettili perforanti contemporaneamente.

315mm RAPID FIRE RIFLE (FUCILE A TIRO RAPIDO da 315 mm)

Con la capacità di sparare una raffica di tre colpi, quest'arma assicura un'efficienza di tiro rapido superiore rispetto a un normale fucile.

355mm RAPID FIRE RIFLE (FUCILE A TIRO RAPIDO da 355 mm)

Con la capacità di sparare una raffica di tre colpi, quest'arma assicura un'efficienza di tiro rapido superiore rispetto a un normale fucile.

FUCILE da 270 mm



320mm SNIPER RIFLE (FUCILE DI PRECISIONE da 320 mm)

Quest'arma, progettata per colpire i bersagli da grande distanza, dispone di una portata di tiro superiore rispetto a un normale fucile.

AK19-4A RECOILESS RIFLE (FUCILE A RAZZI AK19-4A)

Quest'arma spara munizioni altamente esplosive. Pur essendo leggera e dotata approssimativamente della stessa potenza di fuoco di un fucile, le munizioni sono relativamente facili da evitare a causa della bassa velocità.

AK19-77 RECOILESS RIFLE (FUCILE A RAZZI AK19-77)

Quest'arma spara munizioni altamente esplosive con spolette a contatto, che esplodono e danneggiano il nemico anche senza un colpo diretto.

315mm SMOOTH BORE GUN (CANNONE A CANNA LISCIA da 315 mm)

Quest'arma spara munizioni APFSDS a bassa traiettoria e dispone di una portata di tiro superiore rispetto al fucile.

355mm SMOOTH BORE GUN (CANNONE A CANNA LISCIA da 355 mm)

Quest'arma spara munizioni APFSDS a bassa traiettoria e dispone di una portata di tiro superiore rispetto al fucile.

430mm SMOOTH BORE GUN (CANNONE A CANNA LISCIA da 430 mm)

L'arma più grande di questo tipo, con una potenza distruttiva e una portata di tiro più che soddisfacenti.

67mm CHAIN GUN (CANNONE A CATENA da 67 mm)

Quest'arma dispone di una capacità di tiro rapido molto elevata e spara piccole munizioni perforanti. Benché risulti inefficace contro i VT per la potenza di fuoco relativamente limitata, è molto efficiente contro elicotteri d'assalto e mezzi corazzati.

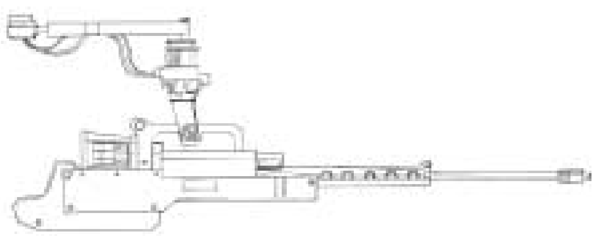
80mm CHAIN GUN (CANNONE A CATENA da 80 mm)

Quest'arma dispone di una capacità di tiro rapido molto elevata e spara piccole munizioni perforanti. Benché risulti inefficace contro i VT per la potenza di fuoco relativamente limitata, è molto efficiente contro elicotteri d'assalto e mezzi corazzati.

100mm CHAIN GUN (CANNONE A CATENA da 100 mm)

Quest'arma dispone di una capacità di tiro rapido molto elevata e spara piccole munizioni perforanti. Benché risulti inefficace contro i VT per la potenza di fuoco relativamente limitata, è molto efficiente contro elicotteri d'assalto e mezzi corazzati.

CANNONE A CATENA da 67 mm



120mm HEAVY MACHINE GUN (MITRAGLIATRICE PESANTE da 120 mm)

La potenza distruttiva di quest'arma è superiore rispetto al cannone a catena. Pur disponendo di un'elevata capacità di tiro rapido, non è particolarmente efficace come arma anti-VT. Risulta comunque molto efficiente contro i cannoni mobili di supporto.

140mm HEAVY MACHINE GUN (MITRAGLIATRICE PESANTE da 140 mm)

La potenza distruttiva di quest'arma è superiore rispetto al cannone a catena. Pur disponendo di un'elevata capacità di tiro rapido, non è particolarmente efficace come arma anti-VT. Risulta comunque molto efficiente contro i cannoni mobili di supporto.

135mm PITO HEAVY MACHINE GUN (MITRAGLIATRICE PESANTE PITO da 135 mm)

Questa mitragliatrice pesante è alloggiata al di sotto dell'unità principale del VT. La maggiore potenza rispetto al cannone a catena e la capacità di tiro rapido la rendono ideale come arma secondaria.

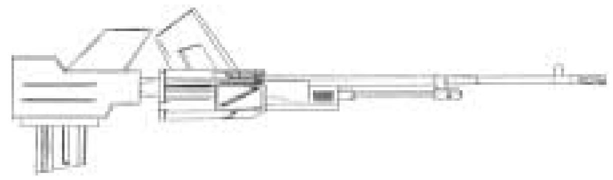
MK21 ANTI LAND ROCKET CANNON (CANNONE A RAZZI TERRA-TERRA MK21)

Quest'arma può sparare contemporaneamente sei razzi terra-terra di medie dimensioni.

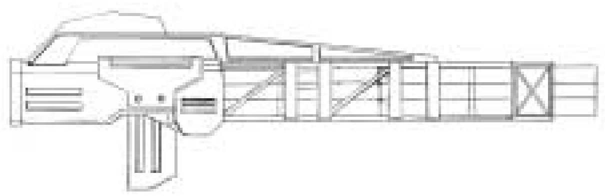
MK34 ANTI LAND ROCKET CANNON (CANNONE A RAZZI TERRA-TERRA MK34)

Quest'arma, che può sparare contemporaneamente quattro razzi terra-terra di medie dimensioni, può risultare letale per qualsiasi VT.

MITRAGLIATRICE da 120 mm



CANNONE A RAZZI TERRA-TERRA MK21



SQUALL - ANTI-VT GUIDED MORTAR (MORTAIO GUIDATO ANTI-VT)

Questa è l'unica arma anti-VT con angolo di tiro elevato e dotata di capacità di ricerca del bersaglio.

RAILGUN A (CANNONE ELETTROMAGNETICO A)

Questa è la più recente arma sviluppata dalle forze della Pacific Rim Organization. Utilizzando un impulso elettromagnetico, quest'arma spara munizioni a velocità estremamente elevate, con una gittata e una potenza di fuoco senza confronti.

RAILGUN B (CANNONE ELETTROMAGNETICO B)

Un cannone sviluppato da Hai Shi Dao. Utilizzando un impulso elettromagnetico, quest'arma spara munizioni a velocità estremamente elevate, con una gittata e una potenza di fuoco senza confronti.

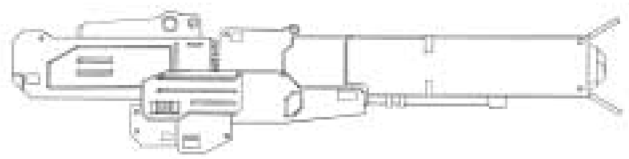
HVM LAUNCHER (LANCIARAZZI HVM)

Quest'arma spara munizioni perforanti con propulsione a reazione. Benché disponga di una gittata e una potenza di fuoco tra le più elevate, non è equipaggiata con un sistema di ricerca del bersaglio.

225mm HOWITZER (OBICE da 225 mm)

Quest'arma spara granate con una traiettoria ad arco. Pur non essendo particolarmente distruttiva, è in grado di danneggiare la zona circostante al punto di impatto e risulta molto efficace per colpire aree in cui sono concentrati numerosi mezzi corazzati.

CANNONE ELETTROMAGNETICO



305mm HOWITZER (OBICE da 305 mm)

Quest'arma spara granate con una traiettoria ad arco. Pur non essendo particolarmente distruttiva, è in grado di danneggiare la zona circostante al punto di impatto e risulta molto efficace per colpire aree in cui sono concentrati numerosi mezzi corazzati.

370mm HOWITZER (OBICE da 370 mm)

Quest'arma spara granate con una traiettoria ad arco ed è in grado di danneggiare la zona circostante al punto di impatto. A seconda dell'utilizzo, può risultare molto efficace.

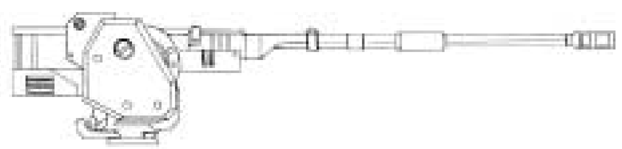
550mm HOWITZER (OBICE da 550 mm)

Quest'arma spara granate con una traiettoria ad arco. Dispone di una notevole potenza distruttiva ed è in grado di danneggiare seriamente la zona circostante al punto di impatto.

8 CAPACITY MLRS (LANCIARAZZI MULTIPLO A 8 COLPI)

Questo lanciarazzi a 8 colpi spara razzi di grandi dimensioni con un angolo di tiro elevato. L'ampio raggio della zona danneggiata dall'esplosione dei razzi rende l'arma molto efficace per la neutralizzazione di aree di grandi dimensioni.

OBICE da 370 mm



12 CAPACITY MLRS (LANCIARAZZI MULTIPLO A 12 COLPI)

Questo lanciarazzi a 12 colpi spara razzi di grandi dimensioni con un angolo di tiro elevato. L'ampio raggio dell'area danneggiata dall'esplosione dei razzi rende l'arma molto efficace per la conquista di aree di grandi dimensioni.

DUAL POD COMPACT MISSILE LAUNCHER (LANCIAMISSILI COMPATTO A DUE TUBI DI LANCIO)

Questo lanciamissili compatto a due tubi di lancio è alloggiato al di sotto dell'unità principale del VT.

TRIPLE POD COMPACT MISSILE LAUNCHER (LANCIAMISSILI COMPATTO A TRE TUBI DI LANCIO)

Questo lanciamissili compatto a tre tubi di lancio è alloggiato al di sotto dell'unità principale del VT.

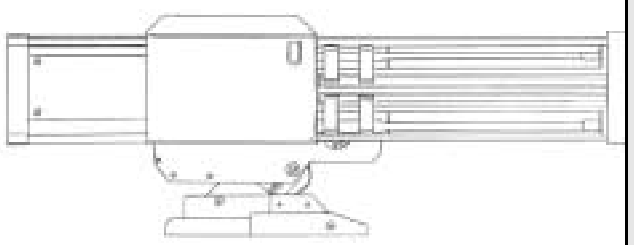
ASLAM ANTI-VT GUIDED MISSILE (MISSILE GUIDATO ANTI-VT ASLAM)

Il missile ASLAM (Advanced Stand-off Land Attack Missile) è dotato di un sistema di guida ad infrarossi. La programmazione degli schemi di spostamento del VT migliora la capacità di acquisizione del bersaglio, producendo un numero estremamente alto di colpi diretti.

POZIT ANTI-VT GUIDED MISSILE (MISSILE GUIDATO ANTI-VT POZIT)

Un missile dotato di un sistema di guida ad infrarossi che, per quanto inferiore rispetto all'ASLAM, risulta comunque un'arma molto precisa e distruttiva.

MISSILE GUIDATO ANTI-VT



DUAL LOAD COMPACT GUIDED MISSILE (DOPPIO MISSILE GUIDATO COMPATTO)

Questo lanciamissili compatto con due missili guidati è alloggiato al di sotto dell'unità principale del VT. Sebbene le prestazioni non siano elevate, è equipaggiato con un sistema di ricerca del bersaglio.

AVTDV GUIDED MISSILE (MISSILE GUIDATO AVTDV)

Questo grande missile anti-VT, anche noto come "killer di VT", è il più letale tra i missili, grazie al sistema di guida avanzato, all'ampia portata di tiro e alla notevole potenza distruttiva.

ALC205 PLASMA TORCH (TORCIA AL PLASMA ALC205)

Progettata specificamente per il combattimento ravvicinato con i VT, quest'arma si rivela estremamente distruttiva ed è in grado di abbattere un nemico con un solo colpo diretto.

ALC22B PLASMA TORCH (TORCIA AL PLASMA ALC22B)

Progettata specificamente per il combattimento ravvicinato con i VT, quest'arma si rivela estremamente distruttiva ed è in grado di abbattere un nemico con un solo colpo diretto.

NAPALM

Le munizioni al napalm possono essere caricate in uno dei lanciamissili compatti alloggiati al di sotto dell'unità principale del VT. Offrendo la possibilità di incendiare un'area predefinita, il napalm è ideale per la neutralizzazione di bersagli al suolo. Un VT colpito direttamente da una munizione al napalm ne verrà incendiato.

TORCIA AL PLASMA ALC205



FLAME THROWER (LANCIAFIAMME)

Quest'arma per il combattimento ravvicinato, alloggiata al di sotto dell'unità principale, può provocare l'esplosione di un VT con un colpo diretto.

STUN ROD (ASTA DA STORDIMENTO)

Un colpo diretto con quest'arma, progettata specificamente per il combattimento ravvicinato con i VT, provoca una notevole scarica di elettricità che rende il VT nemico temporaneamente incapace di reagire.

CUTTER BOOM (LANCIA)

Questa grande lancia è stata perfezionata per il combattimento corpo a corpo con i VT. È l'arma da combattimento ravvicinato con la maggiore potenza distruttiva.

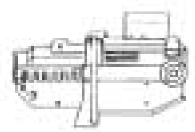
AIR TIMED GRENADE (GRANATA A TEMPO)

Questa granata è progettata appositamente per il combattimento ravvicinato. Grazie alla spoletta a contatto che contiene, la granata può esplodere e danneggiare il bersaglio anche senza colpirlo direttamente.

3 ROUND CAPACITY AIR TIMED GRENADE (GRANATA A TEMPO DA TRE COLPI)

Questa granata è progettata specificamente per il combattimento ravvicinato. Grazie alla spoletta a contatto che contiene, la granata può esplodere e danneggiare il bersaglio anche senza colpirlo direttamente.

GRANATA A TEMPO



SMOKE CHARGER (LANCIAFUMOGENI)

Quest'arma può lanciare quattro granate fumogene. La sua unica funzione è creare una densa cortina di fumo per ridurre la visibilità e indebolire le capacità di attacco del nemico.

PROJECTILE ANTI-VT MINE (MINA PROIETTILE ANTI-VT)

Quest'arma può scaricare contemporaneamente tre mine anti-VT in grado di proiettarsi in avanti.

PROPELLANT TANK (SERBATOIO DI CARBURANTE)

Una volta esaurito il carburante, è possibile sganciare il serbatoio per alleggerire il carico.

ADDITIONAL ARMOR (CORAZZA AGGIUNTIVA)

La corazza aggiuntiva aumenta la resistenza del VT, oltre a consentire al pilota di utilizzare i missili guidati caricati nei tubi di lancio della corazza. Premi F1 per sganciare i missili in combattimento.

REPLACEMENT SUPPLY (RIFORNIMENTI)

I rifornimenti, che includono munizioni e carburante, vengono forniti su richiesta tramite un elicottero di rifornimento.

BOOM BOX (MANGIANASTRI)

Questo antico mangianastri è stato ritrovato nel magazzino del campo di addestramento. Puoi appenderlo all'interno dell'abitacolo per ascoltare musica durante il combattimento.

2-11 PUNTAMENTO DELLE ARMI CON TRAIETTORIA CURVA SULLA MAPPA DA COMBATTIMENTO

Per utilizzare un'arma con traiettoria di tiro curva è innanzitutto necessario agganciare il bersaglio. Quando si sceglie un'arma di questo tipo, il bersaglio, la direzione di tiro e il punto di impatto del proiettile vengono visualizzati nella mappa da combattimento su una linea bianca. È possibile utilizzare queste informazioni per cercare di colpire il nemico anche senza averlo agganciato.

2-12 SPOLETTA MAGNETICA

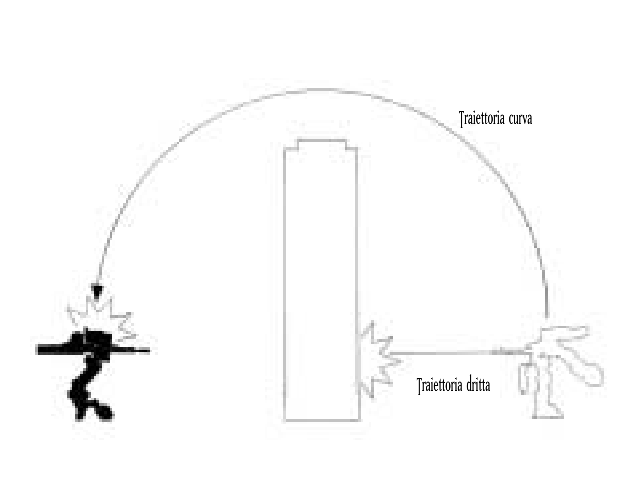
A differenza delle spolette a contatto utilizzate per la normale artiglieria, le munizioni per il fucile a razzi AK19-77 e le granate a corto raggio dispongono di spolette magnetiche. Queste spolette utilizzano il magnetismo per l'individuazione del bersaglio ed esplodono entro una distanza specifica. In tal modo, non è necessario colpire direttamente il bersaglio per danneggiarlo. In un combattimento tra VT veloci e leggeri, le spolette magnetiche possono svolgere un importante ruolo di supporto per l'attacco al nemico.

2-13 DIFESA ANTIRADAR

Per la difesa dai missili guidati tramite radar, il VT è stato equipaggiato con un'unità per la dispersione di lamine antiradar. Quando viene lanciato un missile contro il VT, questa unità esplode in quattro direzioni, disperdendo in aria lamine di alluminio che interferiscono con il sistema di puntamento del missile e gli impediscono di colpire il bersaglio.

Eseguire uno spostamento laterale dopo avere sganciato la difesa antiradar è il modo più efficiente per schivare un missile.

TRAIETTORIA CURVA E TRAIETTORIA DRITTA



SEZIONE 3. FUNZIONI SPECIALI DEI SISTEMI COOS DI SECONDA GENERAZIONE

3-1 ELEMENTI INTRODOTTI NEI SISTEMI COOS DI SECONDA GENERAZIONE

Attualmente il sistema COOS che controlla tutti i movimenti del VT è giunto alla seconda generazione, ampliando le funzionalità disponibili per i VT. Oltre a una superiore potenza di elaborazione, il COOS dispone di un nuovo sistema di guida per le armi anti-VT e di un sistema di tiro con valutazione del bersaglio, denominato FSS. Questi nuovi componenti aumentano ulteriormente la potenza distruttiva del VT. Di seguito sono elencate molte delle funzioni offerte dai sistemi COOS di seconda generazione.

3-2 FUNZIONE FSS

Il sistema di tiro con valutazione del bersaglio, o FSS, analizza lo schema di spostamento del bersaglio, la distanza percorsa dal proiettile e il relativo tempo di volo, quindi sposta automaticamente il mirino sulla successiva posizione più probabile del nemico. Premendo il pulsante FSS è possibile passare dal sistema di puntamento FSS al sistema di puntamento normale e viceversa. Per ulteriori informazioni sulla funzione FSS, consulta la sezione 5-4.

3-3 FUNZIONE DI OVERDRIVE

Questa funzione consente di aumentare la velocità del VT per un breve periodo di tempo, disattivando il "limitatore di velocità" che protegge dal logoramento i vari giunti. Per ulteriori informazioni sulla funzione di overdrive, consulta la sezione 4-6.

3-4 FUNZIONE STEALTH

La funzione Stealth inclusa nel VT consente di evitare l'intercettazione da parte dei radar. A tale scopo è stato necessario utilizzare vernici che assorbono le emissioni radar, migliorare i condotti di scarico dei gas e rendere più aerodinamico lo scafo principale.

3-5 ARMI GUIDATE

Una delle principali nuove caratteristiche del sistema COOS di seconda generazione è il maggiore impiego di armi guidate. Sono stati aggiunti nuovi missili guidati anti-VT al sistema attivo di guida laser già in uso. Questo sistema analizza gli schemi di spostamento del VT e prevede la successiva posizione del nemico utilizzando in tempo reale la funzione FSS, in modo da aumentare la precisione di puntamento. Si prevede che il nuovo sistema si rivelerà estremamente efficace nei combattimenti anti-VT.

SEZIONE 4. CONTROLLI DEI VT

4-1 SEQUENZA DI AVVIO

Quando si prende posto in un VT prima di un combattimento, la batteria, il serbatoio e le armi del VT sono al livello massimo. La sequenza di avvio del VT è indicata di seguito.

1. **Chiudere il portello dell'abitacolo**

   Premi il **pulsante Cockpit Hatch (Portello abitacolo)** sulla destra. È importante verificare sempre se il portello è aperto o chiuso.

2. **Premere il pulsante di accensione**

   Premi il **pulsante Ignition (Accensione)** al di sotto del **pulsante Cockpit Hatch (Portello abitacolo)**. Il motore verrà avviato e l'abitacolo sarà alimentato dal generatore. Dopo il caricamento del sistema operativo del VT, verrà visualizzato automaticamente un semplice controllo delle funzioni, prima della schermata delle funzioni di avvio.

3. **Attivare le funzioni di avvio**

   Dopo il controllo delle funzioni, è necessario attivare ognuna delle seguenti funzioni per verificarne l'operatività. Azionale una ad una con l'indice per l'accensione.

   - **OSS (Oxygen Supply System)** — Rifornisce in modo costante l'abitacolo di ossigeno respirabile.
   - **FCS (Filter Control System)** — Interruttore che attiva il sistema di eliminazione dei gas di scarico, rimuovendoli e stabilizzandolo il motore.
   - **VT-LM (VT-Location Measurement)** — Sistema di valutazione e localizzazione. Una funzione utilizzata per visualizzare automaticamente il proprio VT sulla mappa da combattimento.
   - **BM (Buffer Material)** — Un sistema che emana un materiale protettivo che avvolge l'abitacolo per proteggerlo dagli attacchi. L'abitacolo e il torso del VT vengono ricoperti da un gel molto resistente per assicurarne la protezione.
   - **FFR (Fuel Flow Rate)** — Un sistema che regola il flusso di carburante, inviando la quantità appropriata di carburante in base alle condizioni del motore.

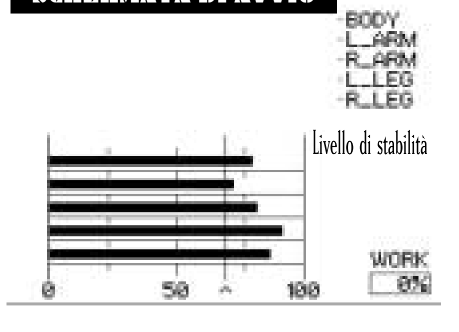
4. **Premere il pulsante Start**

   Dopo avere completato la sequenza di avvio iniziale, verrà visualizzata un'immagine dell'ambiente circostante. L'energia viene fornita ai vari giunti del VT tramite un attuatore. Una volta che tutti i sistemi hanno raggiunto il livello di stabilità, premi il pulsante Start. Al completamento delle varie funzioni, il VT entrerà in modalità di avvio e sarà possibile iniziare a controllarlo.

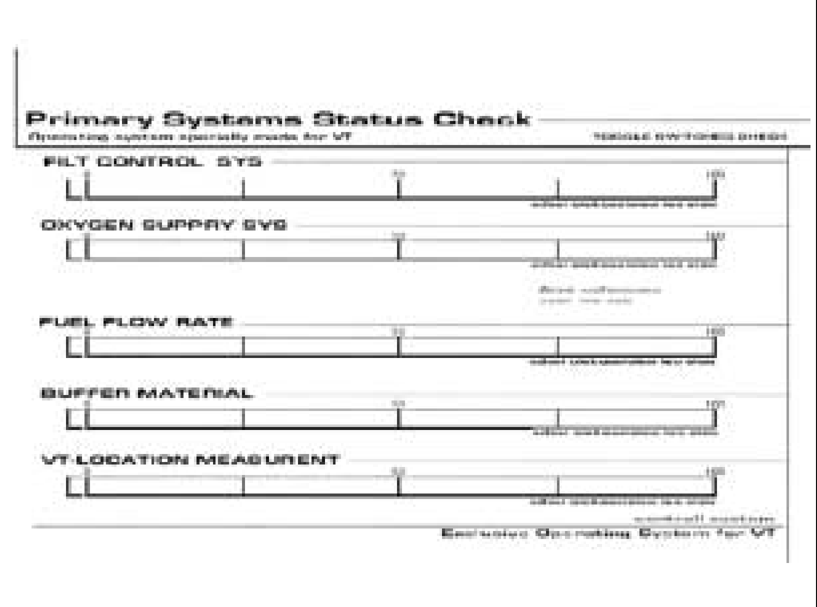
4-2 BLOCCO DEL VT DURANTE L AVVIO

Se si preme il pulsante Start PRIMA che tutti i sistemi abbiano raggiunto il livello di stabilità, i giunti non saranno attivati, la sequenza di avvio verrà annullata e il VT entrerà in blocco. Questa funzionalità evita il danneggiamento del VT dovuto al superamento delle limitazioni strutturali. In caso di blocco durante l'avvio, attendi la riaccensione dei vari sistemi e ripeti l'avvio del VT premendo nuovamente il pulsante Start.

SCHERMATA DI AVVIO



CONTROLLO DELLO STATO DEI SISTEMI PRIMARI



CONTROLLI DI BASE

4-3 SPOSTAMENTO E ARRESTO

Lo spostamento e l'arresto sono i due movimenti fondamentali del VT. La **leva del cambio** consente di controllare cinque marce. Premendo **l'acceleratore**, i giri del motore aumentano e il VT si sposta in avanti. Per muoverlo all'indietro, posiziona la **leva del cambio** sulla retromarcia. Per arrestare il VT, solleva il piede **dall'acceleratore** e premi il **pedale del freno**. Evita di curvare bruscamente durante gli spostamenti ad alta velocità: il VT potrebbe rovesciarsi.

4-4 ACCELERAZIONE E DECELERAZIONE

La quantità di accelerazione e decelerazione dipende dalla pressione esercitata **sull'acceleratore**. Per frenare è possibile azionare il **pedale del freno** o scalare le marce. Lasciando il cambio in folle, la velocità del VT è di o km/h. A ogni aumento di marcia si acquista velocità, con una riduzione dell'effetto di coppia. Nelle aree in cui non è possibile aumentare la velocità in modo regolare, le marce più basse ottimizzano il consumo di carburante. Ingranando la retromarcia, il VT invertirà direzione.

4-5 ROTAZIONE

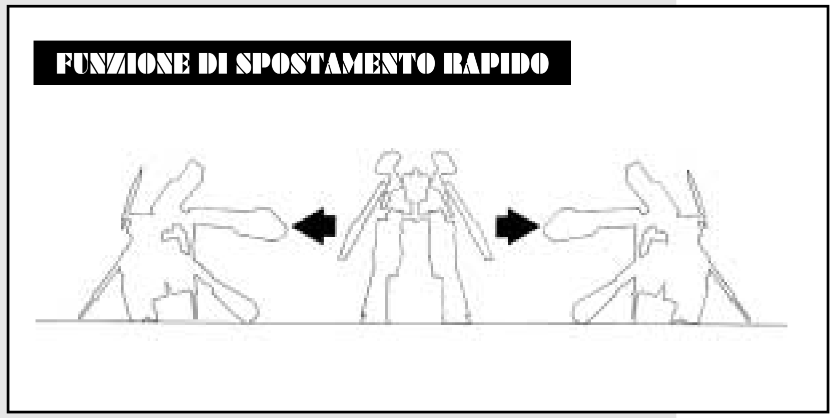
Per ruotare il VT, premi ← o → sulla **leva di rotazione sinistra**. La velocità di rotazione aumenta in proporzione alla pressione esercitata sulla **leva nella direzione** corrispondente. Fai attenzione: se il bilanciere non riesce a mantenere l'equilibrio, il VT può rovesciarsi.

4-6 OVERDRIVE

Questa funzione, sviluppata su richiesta di numerosi piloti esperti, disattiva il limitatore di velocità che protegge i vari giunti dal logoramento, con un conseguente aumento della velocità. Per disattivare il blocco del limitatore, premi il **pulsante Overdrive**. Premendo nuovamente il pulsante, il blocco verrà riattivato. Poiché l'overdrive comporta un consumo di carburante triplicato rispetto alle normali condizioni, è necessario utilizzare questa funzione con cautela.

4-7 FUNZIONE DI SPOSTAMENTO RAPIDO

Questa funzione è uno dei mezzi speciali a disposizione del VT per evitare i colpi del nemico e rappresenta una delle principali differenze tra il VT e un comune carro armato. Grazie alle funzionalità di programmazione del sistema operativo, la funzione di spostamento rapido consente di muoversi velocemente verso destra o sinistra, oltre che di ristabilire l'equilibrio quando il VT sta per rovesciarsi. Lo spostamento rapido consiste in un movimento veloce in una delle quattro direzioni seguendo percorsi pre-programmati e viene eseguito combinando l'utilizzo dell'acceleratore e del bilanciere. Il bilanciere rinforza automaticamente le aree e i giunti più soggetti al logoramento. Per eseguire uno spostamento rapido, premi ← o → sulla **leva di rotazione** e aziona contemporaneamente il **pedale dello spostamento rapido**. Questa funzione è estremamente utile per evitare gli attacchi del nemico. È possibile eseguire un diverso movimento premendo il **pedale dello spostamento rapido** senza usare la **leva di rotazione**. In questo caso, il VT compie un balzo in avanti. Eseguendo la stessa operazione mentre è innestata la retromarcia, il VT compie un balzo indietro.



4-8 LIMITI FUNZIONALI DELLO SPOSTAMENTO RAPIDO

Lo spostamento rapido sottopone a una notevole sollecitazione le sezioni dei giunti del VT. Per ridurre il logoramento, viene utilizzata una grande quantità di energia tramite l'attuatore. L'energia creata dal generatore viene trasmessa alla batteria principale, la cui potenza tuttavia si riduce notevolmente a ogni esecuzione di uno spostamento rapido. Se la potenza disponibile non è sufficiente, lo spostamento rapido viene automaticamente annullato. Quando la batteria sta per esaurirsi, ne viene segnalato il surriscaldamento. In tal caso, non utilizzare la funzione di spostamento rapido.

4-9 REGOLATORE DELLO SPOSTAMENTO RAPIDO

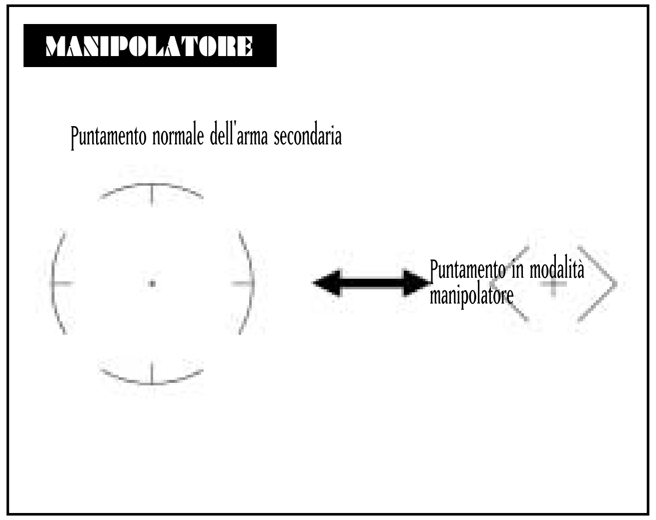
Ogni volta che il movimento del VT supera la capacità del bilanciere, esiste la possibilità che il VT si rovesci. Un rovesciamento può verificarsi effettuando manovre imprudenti, svoltando ad alta velocità o quando si viene colpiti dal nemico. Quando il VT sta per rovesciarsi, è possibile ristabilirne l'equilibrio premendo il pedale dello spostamento rapido. Se tuttavia il livello della batteria è basso, non sarà possibile eseguire questa manovra. In caso di rovesciamento, rilascia l'acceleratore e quindi premilo nuovamente per risollevare il VT.

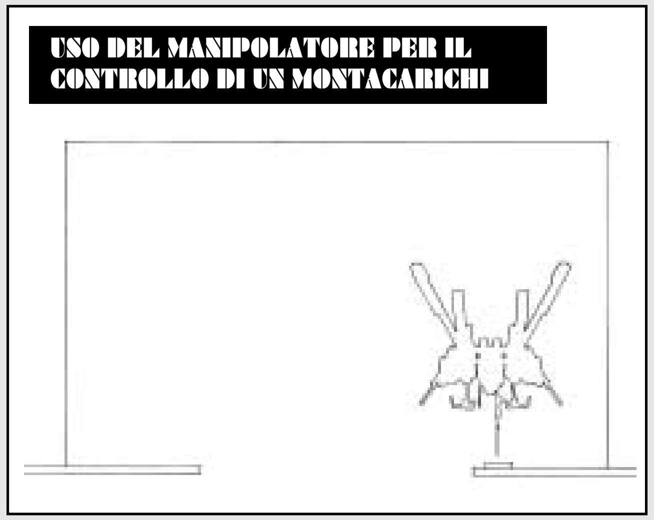
4-10 FUNZIONE DI SPEGNIMENTO

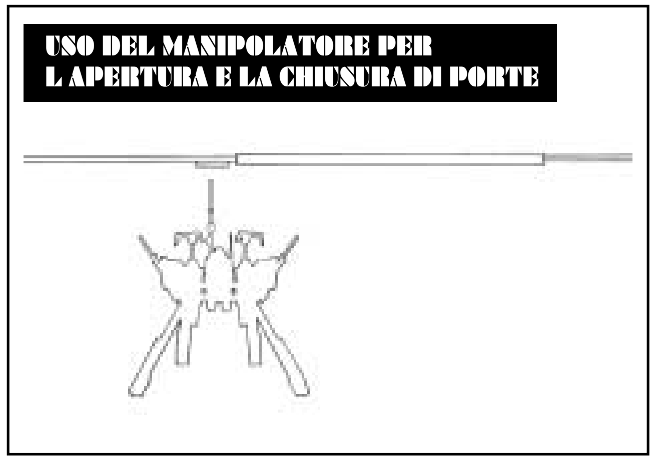
In caso di danni superiori alla capacità massima di danneggiamento, il VT si spegne automaticamente per proteggere le varie sezioni dei giunti. Quando si verifica uno spegnimento, tutti i blocchi vengono disattivati e il VT si arresta. Per riattivare il VT, ripeti rapidamente la sequenza di avvio.

4-11 CONTROLLI DEL MANIPOLATORE

In un VT il manipolatore controlla un braccio meccanico, in grado di aprire e chiudere porte e di spostare carichi, montato sulla sinistra dello scafo principale. Per attivarlo, è sufficiente premere il **pulsante del manipolatore**. Centrando il manipolatore su un determinato punto e premendo il **pulsante dell'arma secondaria** è possibile afferrare l'oggetto desiderato. Poiché per usare il manipolatore è necessario premere il **pulsante dell'arma secondaria**, quest'ultima non può essere utilizzata mentre è attivato il manipolatore.







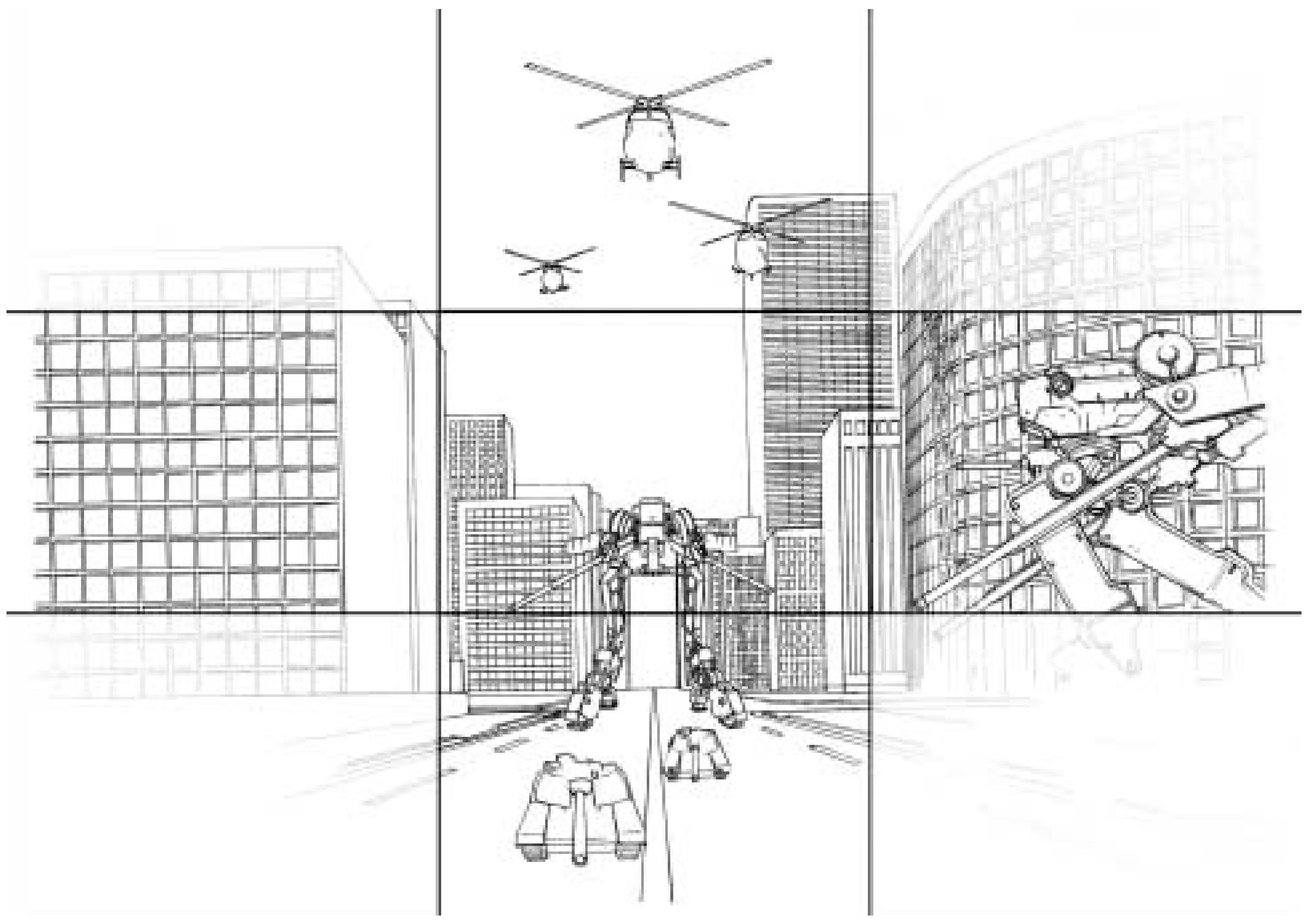


MONITOR DEL VT

4-12 MODIFICA DELLA TELECAMERA PRINCIPALE

Il campo visivo del VT è determinato dalla telecamera principale, le cui immagini vengono visualizzate all'interno dell'abitacolo. In genere, la telecamera è posizionata al centro e inquadra l'area di fronte al VT. Premendo ↑, ↓, ← o → sulla **manopola della leva sinistra**, è possibile aumentare l'area visualizzata. Premendo la **manopola della leva di controllo**, è possibile riportare al centro la visuale. Questa funzione e il monitor secondario del VT (descritto più avanti) consentono di spostare il VT e aumentarne l'efficacia in combattimento.

PROSPETTIVE DELLA TELECAMERA



4-13 PULIZIA DELLA TELECAMERA PRINCIPALE

Durante un combattimento è necessaria una perfetta visibilità tramite lo schermo principale. Se lo schermo viene oscurato da sporcizia o polvere, premi il **pulsante di lavaggio** per ripulirlo.

4-14 FUNZIONI DEL MONITOR SECONDARIO

Il pulsante di selezione della modalità per il monitor secondario, al di sotto del monitor principale, offre quattro opzioni.

- **Modalità Front View (Vista frontale)**

  Visualizza ciò che si trova direttamente di fronte al VT e può essere utilizzata insieme alla funzione di modifica della vista per osservare gli oggetti con maggiore chiarezza.

- **Modalità Back View (Vista posteriore)**

  Visualizza ciò che si trova dietro al VT e, come nel caso della vista frontale, può essere utilizzata insieme alla funzione di modifica della vista per osservare gli oggetti con maggiore chiarezza.

- **Modalità Lock-On View (Vista agganciamento)**

  Consente di ingrandire la visuale sul bersaglio agganciato. I bersagli a grande distanza vengono visualizzati sul monitor secondario anche senza eseguire ingrandimenti.

- **Modalità Sky View (Vista dall'alto)**

  Visualizza il VT inquadrandolo da un'altezza di 50 metri. Questa modalità è particolarmente utile per controllare punti ciechi e osservare il territorio circostante agli oggetti.

4-15 EQUIPAGGIAMENTO PER LA VISIONE NOTTURNA

Il VT è equipaggiato con un telescopio per la visione notturna, utile in condizioni di scarsa luminosità, ad esempio di notte o in ambienti fumosi. Per attivarlo è sufficiente premere il pulsante del telescopio sul pannello di controllo. Il VT utilizza il sistema JGVS-V442 di tipo passivo, che proietta una luce a infrarossi sull'obiettivo e quindi lo visualizza come immagine sullo schermo. Oltre a essere utile in mancanza di luce o presenza di fumo, il telescopio per la visione notturna semplifica l'individuazione di bersagli mimetizzati. Il telescopio ha una portata massima di circa 2,5 km e visualizza l'immagine sul monitor. Se viene utilizzato nell'oscurità, il telescopio può essere temporaneamente oscurato dai bagliori dovuti al combattimento o provocati dallo scoppio delle granate, rendendo impossibile la visione all'esterno del VT.

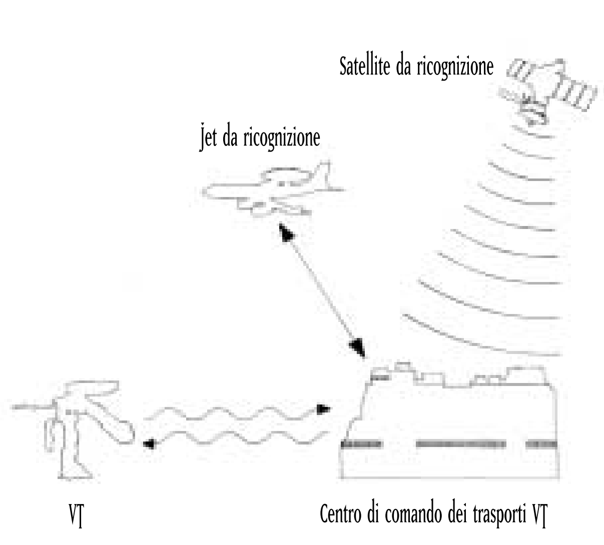
Sistema completo di comando JCS

4-16 INTRODUZIONE AL JCS

Il sistema JCS utilizza dati strategici e informazioni aggiornate per aumentare al massimo l'efficacia dei VT. Lo scopo principale del sistema consiste nel fornire un costante aggiornamento relativamente a campo di battaglia, forze alleate, nemici e ulteriori compagnie o battaglioni. Il sistema JCS è progettato per aumentare l'efficacia complessiva dei VT in combattimento e i piloti di VT, come i comandanti di plotone, devono essere in grado di utilizzarlo al meglio.

JCS si basa su una rete che collega il centro di comando dei trasporti VT con i centri di comando delle compagnie e dei battaglioni, per facilitare lo scambio di comunicazioni. Il sistema invia messaggi provenienti dai monitor video del VT, dai satelliti di ricognizione e da altre divisioni di comando, modifica i dati in tempo reale all'interno dei centri di comando dei battaglioni, quindi analizza i dati e li invia ai vari plotoni. I dati vengono trasmessi ai VT tramite una rete di comunicazione e sono visualizzati sui vari monitor presenti nell'abitacolo. Grazie a questo sistema, i piloti possono controllare mappe, individuare postazioni nemiche e gestire i rinforzi per le forze in campo.

DIAGRAMMA DELLA RETE PER IL SISTEMA COMPLETO DI COMANDO JCS



4-17 DISPLAY MULTI-MONITOR

Il display multi-monitor nell'area superiore del monitor principale è utilizzato per visualizzare le informazioni inviate dal centro di comando principale. Il multi-monitor non è sempre visualizzato. Per attivarlo e disattivarlo, premi il pulsante di apertura/chiusura del multi-monitor.

4-18 INFORMAZIONI VISUALIZZATE NEL MULTI-MONITOR

Nel multi-monitor sono visualizzate le seguenti informazioni.

1. **Mappa da combattimento**

   Mostra l'area circostante con un raggio di 25 km. Puoi utilizzare il pulsante di zoom per ingrandire la mappa fino a un'area con un raggio di 5 km.

2. **Informazioni sul VT in uso**

   Mostra le condizioni e le statistiche attuali relative al VT, consentendo di controllare la corazza o il carburante rimanenti.

3. **Obiettivo della missione**

   Mostra le informazioni relative all'obiettivo principale della missione corrente, segnalando eventuali cambiamenti improvvisi nella missione. Per i piloti e soprattutto per i comandanti di plotone è estremamente importante controllare queste informazioni.

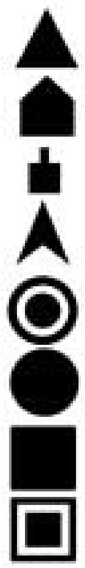
4. **Plotone**

   Mostra esclusivamente dati relativi al comandante di plotone, consentendo di controllare gli ordini attualmente impartiti agli altri membri del plotone.

5. **Informazioni sul nemico**

   Mostra dati relativi ai VT nemici, quali portata di tiro delle armi e potenza d'attacco, oltre a informazioni su varie unità di supporto.

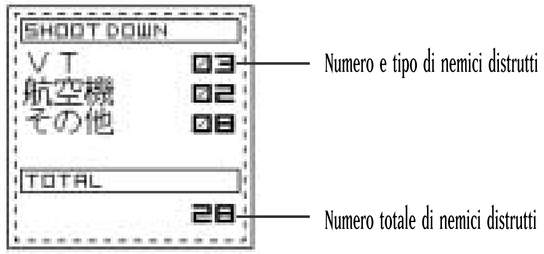
DISPLAY MONITOR MAPPA



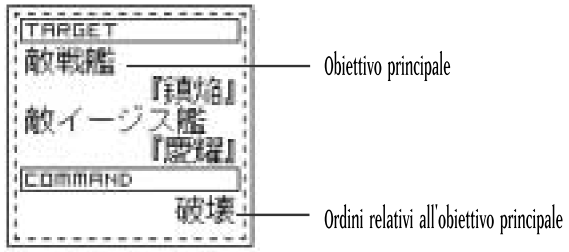
- VT alleati
- VT
- Altre unità di terra (carri armati, cannoni)
- Forze aeree (elicotteri, bombardieri)
- Punto di impatto stimato per un'arma con traiettoria curva
- Proiettili
- Punto di impatto stimato per l'arma principale
- Punto di impatto stimato per l'arma secondaria

DISPLAY MULTI-MONITOR

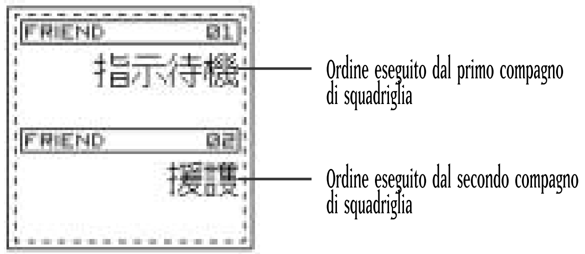
CONTROLLO DEL NUMERO DI NEMICI DISTRUTTI



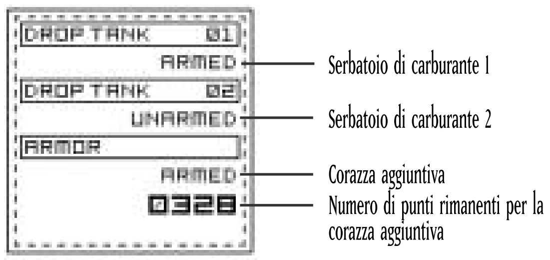
SCHERMATA DELL'OBIETTIVO PRINCIPALE



STATO DELLA SQUADRIGLIA



STATO DEL VT IN USO



PROCEDURE DI EMERGENZA

4-19 DISPOSITIVO DI ESPULSIONE

Per garantire la protezione del pilota, nei VT è stata introdotta una funzione di espulsione. Se i danni subiti sono eccessivi, se la resistenza della corazza si esaurisce (sezione 2-5) o se il VT raggiunge livelli critici, il pilota deve eseguire l'espulsione il più rapidamente possibile. Lo strato di gel protettivo che riveste l'abitacolo si trasforma in una capsula di salvataggio, espulsa tramite un piccolo razzo posizionato nella parte inferiore.

4-20 INTERRUTTORE PER L' ESPULSIONE DI EMERGENZA

L'interruttore per l'espulsione di emergenza è situato sulla destra della console ed è coperto da un vetro protettivo di colore nero e giallo.

Dato che l'interruttore è posizionato accanto al **pulsante Start**, fai attenzione a non premere quest'ultimo accidentalmente. Quando si preme l'interruttore, l'abitacolo viene espulso dalla parte posteriore del VT. Dopo l'espulsione, il rivestimento di gel forma un involucro che circonda completamente l'abitacolo e lo protegge dagli urti in fase di atterraggio.

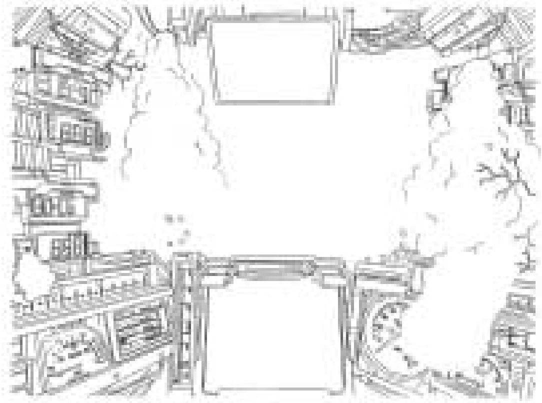
4-21 PROCEDURE PER L´ESPULSIONE DI EMERGENZA IN ACQUA

Non essendo resistente all'acqua e impermeabile al 100%, il VT non può spostarsi in acque con profondità superiori ai 20 metri, poiché perderebbe la capacità di movimento. In caso di caduta in acque con profondità superiori, l'acqua inizia a penetrare nel gel di rivestimento che circonda l'abitacolo, rendendo necessaria l'espulsione. L'espulsione in acqua avviene in modo analogo a quella a terra. Il gel di rivestimento forma un involucro che consente di raggiungere la superficie.

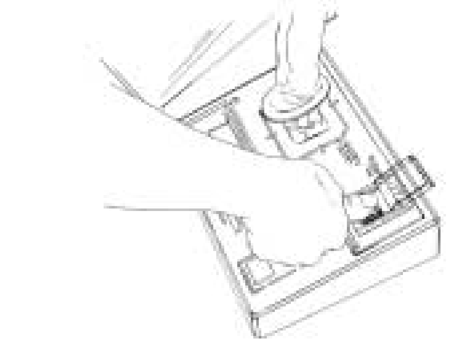
4-22 INCENDIO NELLO SCAFO

In caso di incendio all'interno dello scafo è necessario agire con la massima rapidità. I danni provocati da un lanciafiamme o da un eccessivo numero di colpi subiti possono causare un incendio in grado di danneggiare la corazza del VT e ridurne la resistenza. Se viene rilevato un incendio e le spie di segnalazione nell'abitacolo lampeggiano, controlla in quale area si è sviluppato l'incendio e premi il **pulsante dell'estintore** sul pannello di controllo.

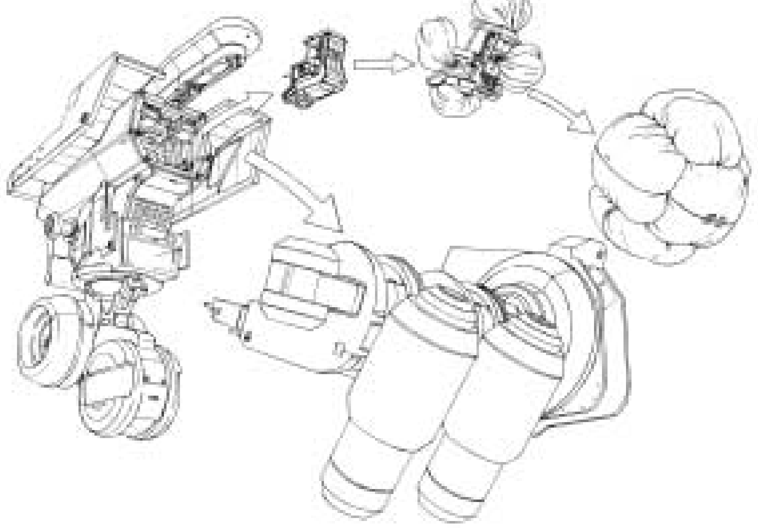
RESISTENZA DELLA CORAZZA AL PUNTO CRITICO



INTERRUTTORE PER L´ESPULSIONE DI EMERGENZA

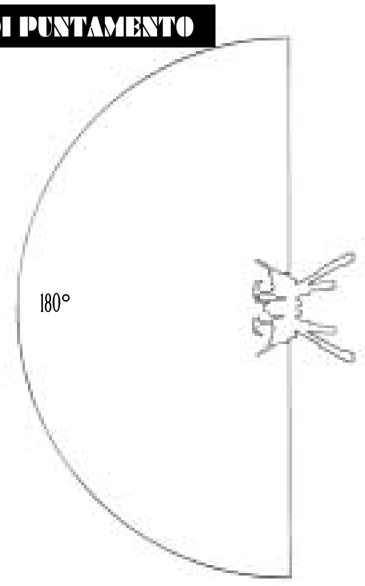


PROCEDURA DI ESPULSIONE DEL PILOTA



SEZIONE 5. ATTACCO A VT

RAGGIO DI PUNTAMENTO



5-1 PUNTAMENTO E AZIONAMENTO DELLE ARMI

Il puntamento delle armi viene eseguito utilizzando la leva di puntamento destra per posizionare il mirino sul nemico. Le armi montate sull'unità principale sono in grado di muoversi in modo indipendente, offrendo al VT un raggio di puntamento massimo di 180°. Una volta posizionato il mirino sul nemico, è possibile azionare l'arma principale o l'arma secondaria premendo i rispettivi grilletti.

5-2 FUNZIONE DI AGGANCIAMENTO

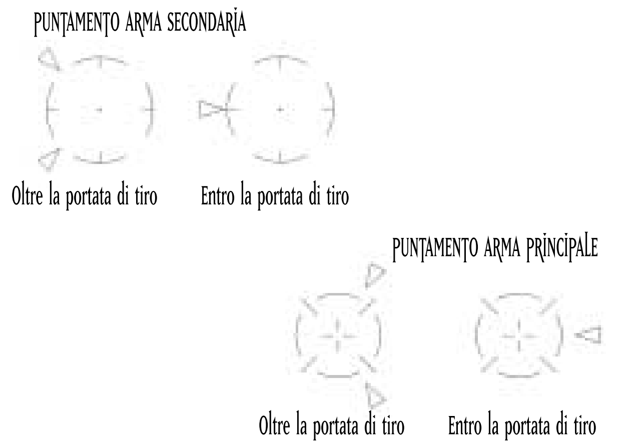
I VT offrono una speciale funzionalità di agganciamento che consente di mirare automaticamente su determinati bersagli. Quando il mirino visualizzato inizia a lampeggiare, è possibile agganciare il bersaglio premendo il **pulsante di agganciamento** sulla **leva di puntamento destra**. A questo punto, è sufficiente premere il **grilletto dell'arma principale** o **di quella secondaria** per puntare automaticamente sul nemico. Premi nuovamente il pulsante di agganciamento per sganciare il bersaglio, una volta distrutto il nemico o se questo esce dalla visuale.

Nota: essendo stata appositamente progettata per un utilizzo anti-VT, la funzione di agganciamento può essere utilizzata esclusivamente per VT o cannoni nemici.

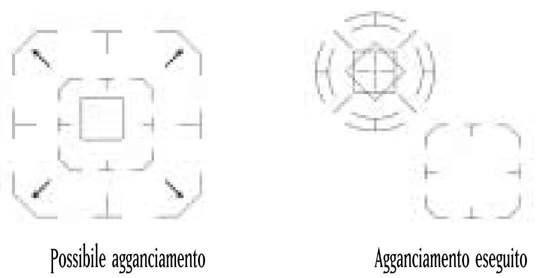
5-3 PUNTAMENTO IN COMBATTIMENTO RAVVICINATO

Le armi secondarie del VT offrono diverse opzioni per il combattimento ravvicinato. Un buon esempio è la torcia al plasma ALC205, che può essere utilizzata solo su un VT ed è un'arma piuttosto particolare. È tuttavia necessario fare attenzione. Quando si utilizza una di queste armi, viene attivata la modalità di combattimento ravvicinato e il bersaglio è visualizzato in modo leggermente diverso. Questa modalità di puntamento è utile per il combattimento ravvicinato contro un nemico veloce immediatamente di fronte al VT. Il mirino funzionerà soltanto per i bersagli direttamente davanti al VT. Premendo il **pulsante dell'arma secondaria** con l'avversario di fronte, il VT caricherà il nemico, colpendolo con la torcia al plasma.

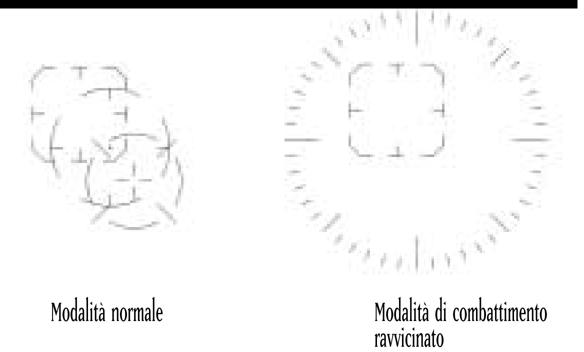
PORTATA DI TIRO



AGGANCIAMENTO



MIRINI IN MODALITÀ NORMALE E DI COMBATTIMENTO RAVVICINATO



5-4 FUNZIONE FSS

Il sistema di tiro con valutazione del bersaglio, denominato FSS, è stato sviluppato per analizzare i dati di combattimento e gli schemi di spostamento dei VT nemici.

Premendo il pulsante FSS sulla leva di puntamento, è possibile passare dal sistema di tiro normale a quello con valutazione del bersaglio, in modo da puntare automaticamente sulla più probabile posizione successiva del nemico. Premendo nuovamente il pulsante FSS, verrà ripristinato il sistema di tiro normale.

Nota: la funzione FSS è stata introdotta nei sistemi operativi COOS di seconda generazione, pertanto non è disponibile nei VT dotati di un sistema operativo di prima generazione. La stima dei dati sugli schemi di spostamento del nemico non è completamente accurata: un avversario ben addestrato può eseguire movimenti che il sistema FSS non è in grado di stimare. È pertanto possibile che per alcuni nemici la funzione FSS risulti inefficace.

5-5 PORTATA DI TIRO DELLE DIVERSE ARMI

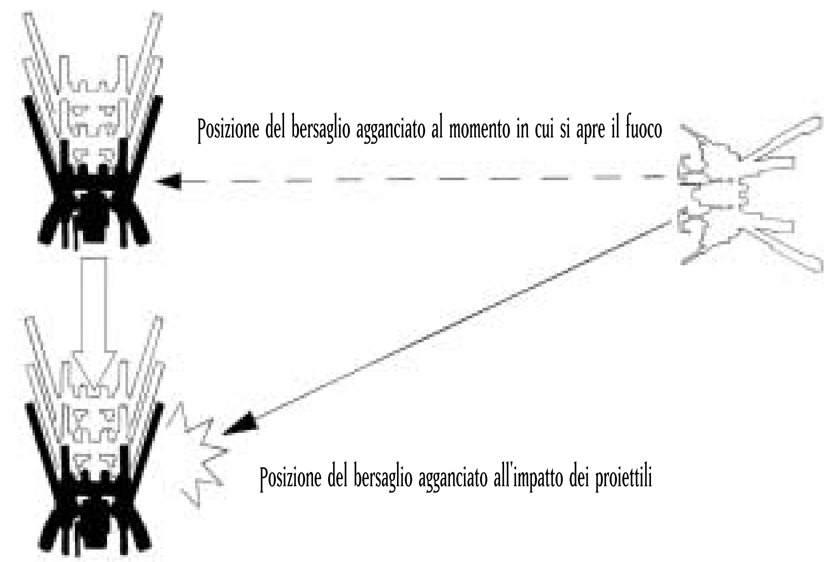
Ogni arma dispone di una specifica portata di tiro. Per un pilota è importante conoscere con precisione la portata massima e la portata effettiva di ciascuna arma. La portata di tiro effettiva di ogni arma è riportata sulla sinistra o sulla destra del monitor principale ed è impostata dal sistema di controllo dell'artiglieria.

La portata ottimale dell'arma principale è riportata sulla destra del mirino, quella dell'arma secondaria sulla sinistra. La portata ottimale di entrambe le armi è sovrapposta al mirino. Se l'avversario esce dalla portata di tiro, viene visualizzato un messaggio che segnala che il nemico è fuori portata.

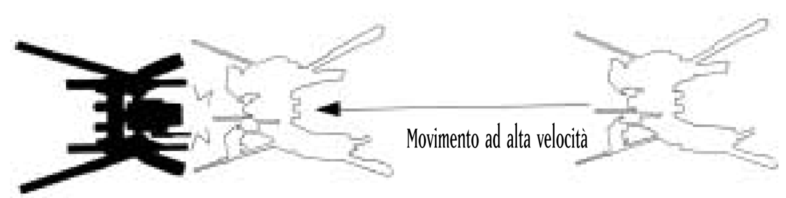
5-6 NOTE SULLA PORTATA DI TIRO EFFETTIVA

La portata di tiro effettiva, visualizzata sul monitor principale, è stata progettata appositamente per il combattimento anti-VT. In caso di combattimento contro avversari dotati di una corazza più leggera, ad esempio un carro armato, è possibile che i colpi abbiano una potenza sufficiente per distruggere anche nemici fuori portata. Inoltre, la portata di tiro effettiva è programmata in base allo spessore della corazza dei VT, come definito dagli standard della Pacific Rim Organization. Pertanto, se un bersaglio è dotato di una corazza più pesante, esiste la possibilità che non venga danneggiato, anche se si trova all'interno della portata di tiro effettiva. Fai attenzione.

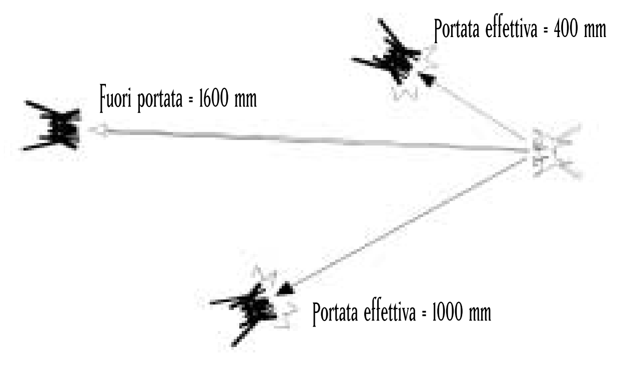
LINEE DI TIRO FSS



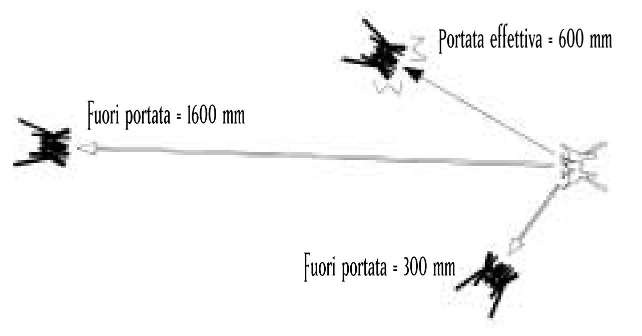
UTILIZZO DELLA TORCIA AL PLASMA



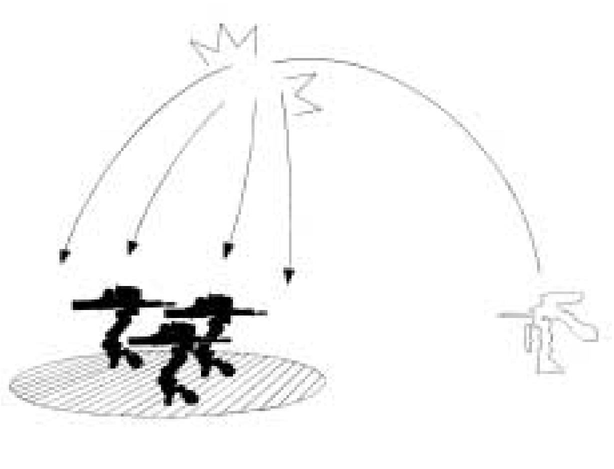
PORTATA DI TIRO EFFETTIVA (Fucile da 270 mm) (0-1500 mm)



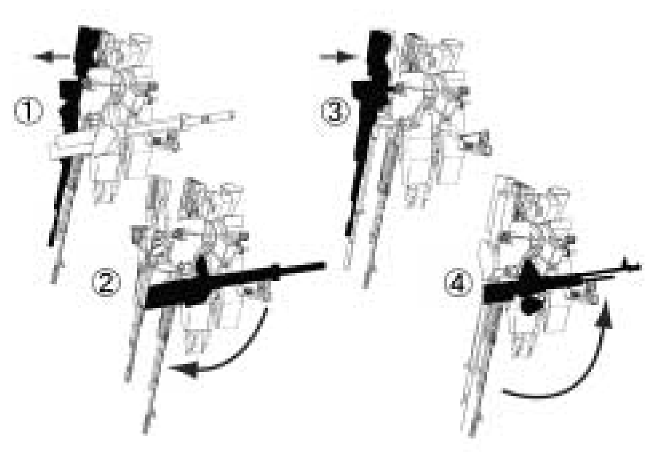
PORTATA DI TIRO EFFETTIVA (Cannone a razzi MK34) (500-1000 mm)



TIRO DI NEUTRALIZZAZIONE



SISTEMA DI MODIFICA DELLE ARMI



5-7 UTILIZZO DELLA PORTATA DI TIRO EFFETTIVA

Un aspetto molto importante per un combattimento anti-VT è disporre di un equipaggiamento più potente rispetto al nemico, per poterlo affrontare da una posizione di superiorità. Se la portata di tiro effettiva delle proprie armi è superiore a quella dell'avversario, è possibile attaccare il nemico a distanza. Una portata superiore offre infatti la possibilità di avvicinarsi al nemico quanto basta per colpirlo, in modo da avere l'opportunità di distruggerlo senza venirne danneggiati. Non mettere a rischio il VT e la tua vita se non è necessario.

5-8 ATTACCO DI NEUTRALIZZAZIONE

Le armi come i cannoni a granate, i lanciarazzi e il napalm esplodono vicino alla superficie del suolo, danneggiando i nemici entro un determinato raggio. Questo "attacco di neutralizzazione" può rivelarsi molto efficace contro nemici raggruppati.

5-9 MODIFICA DELLE ARMI

Uno dei vantaggi principali offerti dai VT rispetto alle altre unità è la possibilità di essere equipaggiati con un'ampia varietà di armi. Un VT può essere dotato di tre armi principali e tre secondarie, ma è possibile azionare solo un'arma di ciascun tipo per volta. Per scegliere le armi principali e secondarie, premi il pulsante di controllo delle armi.

5-10 RICARICA DELLE ARMI CON CARICATORE

Alcune armi dell'arsenale utilizzano caricatori. Ogni volta che è necessario ricaricare un'arma di questo tipo, premi il pulsante di sostituzione del caricatore. I proiettili rimanenti e il numero di caricatori supplementari sono indicati nel pannello di controllo.

SEZIONE 6. SPOSTAMENTO DEL VT

6-1 INFORMAZIONI GENERALI

In questa sezione sono illustrate le regole di base per lo spostamento del VT sul campo di battaglia.

Lo spostamento è utile per uscire dal campo visivo dell'avversario, evitare aree che possono contenere postazioni nemiche o allontanarsi dalle zone in cui la potenza di fuoco del nemico è più concentrata. Si può presupporre che il nemico concentri i propri VT sui terreni che assicurano la massima facilità di manovra, pertanto combattere in un'area particolarmente difficoltosa per i VT può rivelarsi un vantaggio.

Se ci si sposta all'interno di aree in cui il VT ha notevoli probabilità di essere colpito, può essere necessario richiedere rinforzi alla sezione genieri.

6-2 CONDIZIONI ATMOSFERICHE E TOPOGRAFIA

Sul campo di battaglia è indispensabile potersi spostare indipendentemente dalle condizioni atmosferiche e topografiche. Questo aspetto è ancora più importante del contatto con il nemico.

Rispetto a un veicolo su zampe o un carro armato, un VT risente in misura minore della topografia, sebbene sia facilmente individuabile dal nemico a causa delle considerevoli dimensioni.

Nelle situazioni in cui è probabile entrare in contatto con il nemico, occorre tentare di sfruttare al meglio la topografia del territorio circostante. In particolare con lo sviluppo dei campi di energia (ECM), diventa fondamentale sfruttare la topografia e disporre di una buona visuale. In questi casi è essenziale valutare attentamente i movimenti del nemico ed evitarne l'artiglieria.

- **Foresta**

  Gli alberi offrono il mezzo migliore per nascondere il VT e proteggerlo dal fuoco nemico.

- **Terreno aperto**

  Non offre alcuna copertura, quindi obbliga il VT a spostarsi normalmente.

- **Strade/valli chiuse**

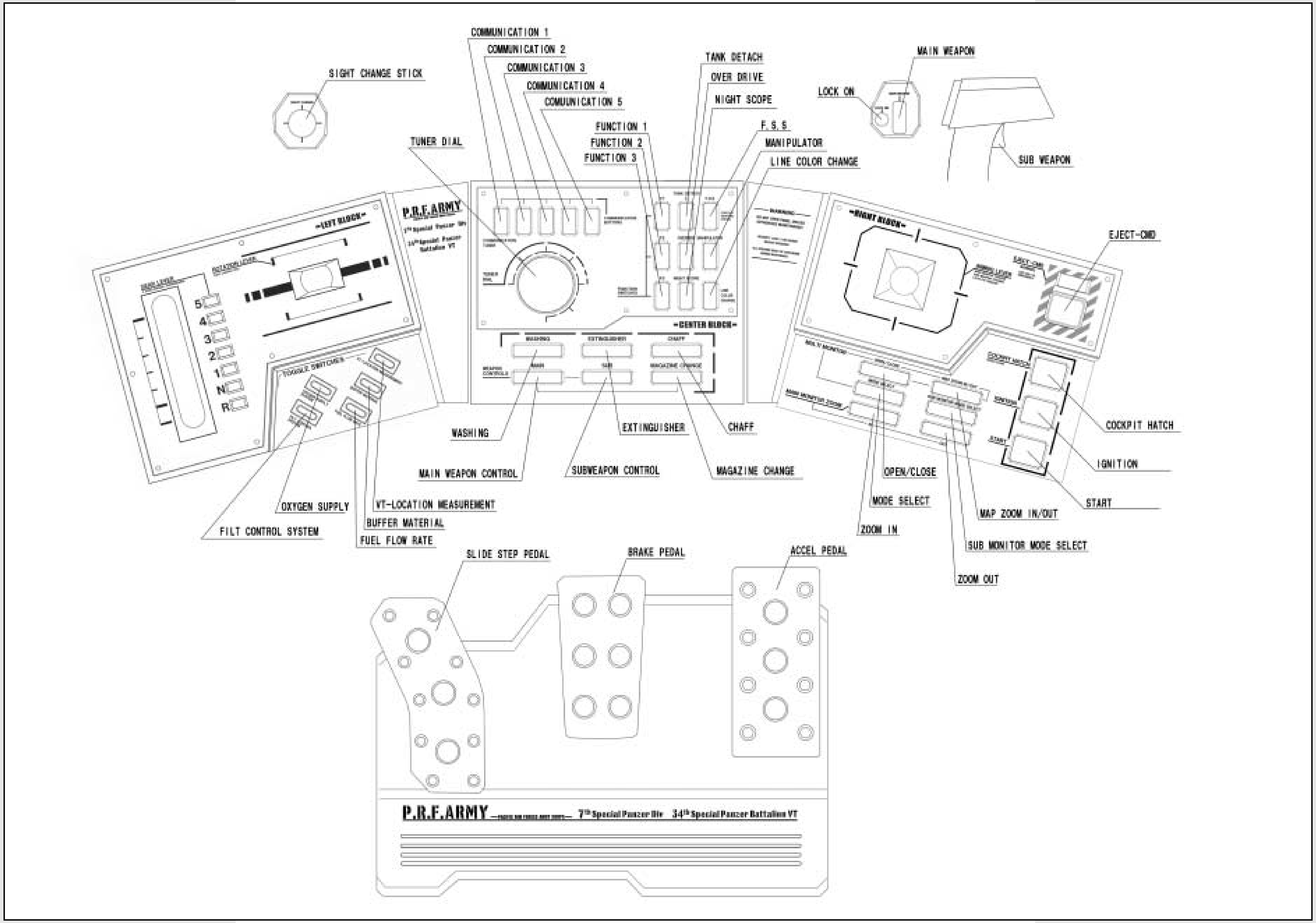
  I percorsi su cui il VT si può spostare sono limitati da valli che possono nascondere imboscate nemiche e in cui è necessario muoversi con cautela.

  Prima di addentrarti in una di queste aree, controlla attentamente le zone circostanti e verifica l'eventuale presenza di campi minati sul percorso del VT. Infine, presta particolare attenzione alle svolte della strada o alle aree che non possono essere evitate con itinerari alternativi. I ponti possono rivelarsi estremamente pericolosi.

- **Fiumi**

  Attualmente, l'impermeabilità e la resistenza all'acqua del VT sono decisamente insufficienti. Sebbene in base ai test condotti risulti possibile gestire il movimento del VT in acque con profondità fino a 10 metri, a profondità superiori l'acqua penetra nelle varie sezioni dei giunti e danneggia il VT. A 20 metri il VT non risponde ai comandi e si arresta completamente. Prima di entrare in acqua, è quindi fondamentale controllarne la profondità.

CONFIGURAZIONE DEL CONTROLLER STEEL BATTALION



7-1 ORDINI

Fondamentalmente, i battaglioni e le compagnie impartiscono ordini ai plotoni. Gli ordini vengono comunicati tramite messaggi di testo, oltre che verbalmente. In genere, prima di ogni missione vengono fornite le relative istruzioni, in cui sono visualizzate alcune delle seguenti informazioni:

- Obiettivo della missione
- Informazioni sul nemico
- Situazione delle unità alleate
- Topografia
- Stato del campo di battaglia
- Tempo previsto per il completamento della missione

Dopo le istruzioni, gli ordini sono analizzati da ufficiali di vario grado per l'elaborazione di un piano di attacco per il plotone.

7-2 ANALISI DELLA MISSIONE

Una volta ricevuto un ordine da uno dei comandanti più alti in grado (battaglione/compagnia), il comandante del plotone analizza la missione in base alle principali informazioni disponibili. L'analisi della missione include:

- Presentazione della missione
- Informazioni sul nemico
- Topografia
- Armi utilizzabili nella missione corrente
- Equipaggiamento e rifornimenti necessari

Prima di completare la preparazione strategica, è necessario richiedere il tipo di VT desiderato, il relativo armamento e l'equipaggiamento da utilizzare. È inoltre opportuno controllare nuovamente gli obiettivi della missione.

Assicurati che tutti i membri del plotone conoscano chiaramente gli obiettivi della missione, per evitare che commettano errori durante il combattimento.

7-3 SCELTA DELLE ARMI

I piloti dei VT sono responsabili della scelta delle armi da portare in combattimento, che devono essere adeguate agli obiettivi della missione. È possibile scegliere tre armi principali e tre secondarie, ma non è possibile superare il limite massimo di peso previsto per il tipo di VT selezionato. È importante tenere presente che, anche senza superare il limite massimo per il VT, il trasporto di un peso di poco inferiore a questo limite influisce negativamente sul bilanciere e può ridurre considerevolmente le prestazioni del VT.

7-4 SELEZIONE DI CORAZZA AGGIUNTIVA E ARMI SECONDARIE

Se scegli di equipaggiare il VT con una corazza aggiuntiva, vengono automaticamente impostati missili corazzati come armi secondarie, riducendo di uno il numero di armi secondarie selezionabili. Assicurati che l'aggiunta della corazza non comporti il superamento del limite massimo di peso.

7-5 SCELTA DEL VT

I plotoni hanno a disposizione tre tipi di VT: leggeri, medi e pesanti. La scelta del VT dipende dal tipo di missione, ma la decisione definitiva spetta al pilota. Inoltre, per le missioni che prevedono un lancio sull'obiettivo è possibile scegliere solo VT leggeri.

7-6 AGGIUNTA DI CORAZZA E SERBATOI DI CARBURANTE

In base alla missione da eseguire, puoi scegliere di equipaggiare il VT con serbatoi di riserva o una corazza aggiuntiva, sebbene quest'ultima sia disponibile solo per un limitato numero di VT. È inoltre essenziale verificare che il peso totale della corazza, del carburante e delle armi non superi il limite massimo di peso. Per ulteriori informazioni sul rapporto tra armi secondarie e corazza aggiuntiva, consulta la sezione 7-4.

7-7 RICHIESTE DI RIFORNIMENTI

Prima del combattimento, al pilota viene fornito un determinato numero di munizioni da utilizzare per la missione. Se comunque si esauriscono le munizioni durante il combattimento, è possibile ottenerne altre molto velocemente. Per una gestione ottimale dei rifornimenti è importante che tutti i piloti valutino con precisione il numero di colpi che prevedono di utilizzare e inviino in anticipo un ordine di rifornimento al battaglione rinforzi.

7-8 RAZIONI ALIMENTARI DEL VT

Dal momento che i tempi operativi dei VT sono piuttosto brevi, le razioni alimentari vengono fornite su base regolare dalla compagnia approvvigionamenti. Tuttavia, poiché in certi casi la distribuzione del cibo può risultare impossibile, ogni VT dispone di quattro razioni alimentari di emergenza. Se la situazione lo richiede, i singoli comandanti in grado sono responsabili dell'utilizzo di queste razioni. Una volta consumate le razioni di emergenza, è necessario darne immediata comunicazione a un ufficiale di grado superiore, che provvederà al rifornimento.

7-9 TRASPORTO DI EFFETTI PERSONALI NELL'ABITACOLO

All'interno dell'abitacolo è presente uno scomparto destinato agli approvvigionamenti. Se lo spazio è sufficiente, è possibile utilizzare questo scomparto anche per gli effetti personali. In ogni caso, il trasporto di effetti personali nell'abitacolo del VT deve essere preventivamente autorizzato da un ufficiale. È inoltre proibito portare a bordo del VT il manuale operativo, poiché le informazioni che contiene sono strettamente riservate.

8-1 INTRODUZIONE

Le comunicazioni sono fondamentali per correlare informazioni chiave, modificare i piani tra i vari gruppi, semplificare l'esecuzione degli ordini e velocizzare il trasferimento di nuovi ordini e informazioni.

Ogni VT è equipaggiato con una radio JARC-F522 per le comunicazioni.

Il VT del comandante di plotone dispone di due radio JARC-F522 o di una radio JARC-F522 e una JARC-A232. Durante le comunicazioni radio, è importante pronunciare chiaramente le parole e fornire rapidamente solo le informazioni essenziali. Inoltre, per la possibile presenza di dispositivi di intercettazione del nemico, è fondamentale mantenere segreta la propria identità utilizzando nomi in codice.

8-2 CANALI PREIMPOSTATI

Nella radio standard dei VT alcuni canali sono preimpostati, in modo da evitare di perdere tempo per la sintonizzazione durante il combattimento. La radio dei VT può avere fino a cinque canali preimpostati.

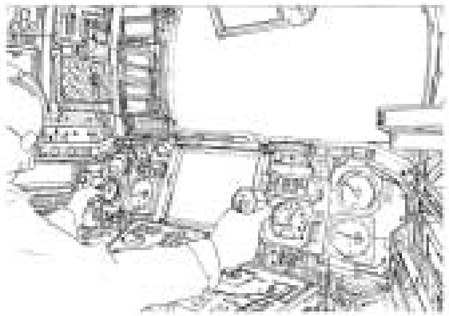
8-3 PROCEDURE DI COMUNICAZIONE VIA RADIO

Per comunicare via radio, seleziona i canali tramite un'antenna e premi il pulsante delle comunicazioni per iniziare la trasmissione. Sono disponibili tre opzioni di comunicazione e non è possibile modificare la funzione associata a questi pulsanti. Le opzioni disponibili sono:

- **Pulsante di comunicazione 1** — Chiamata/Risposta
- **Pulsante di comunicazione 2** — Ripetizione
- **Pulsante di comunicazione 3** — Richiesta di rifornimenti

PROCEDURE DI COMUNICAZIONE
(esempio: ordine di ritirata)

ABITACOLO:



CENTRO DI COMANDO DEL BATTAGLIONE PRINCIPALE:



1.	Il pannello comunicazioni 1 (relativo al battaglione principale Argus) inizia a lampeggiare, segnalando un messaggio in arrivo dal battaglione principale.
2.	Imposta il sintonizzatore sul pannello comunicazioni 1.
3.	Premi il pulsante di comunicazione 1 (Chiamata/Risposta) e apri un collegamento. "This is Oscar 3. Argus, go ahead" ("Qui Oscar 3. Argus, proseguite").
4.	Il comandante del battaglione invia il messaggio. "This is Argus. Your division is in a bad spot! Disengage immediately!" ("Qui Argus. La vostra divisione è in pericolo! Disimpegno immediato!")
5.	Al termine del messaggio, premi il pulsante di comunicazione 1 (Chiamata/Risposta). "Oscar 3. I copy that" ("Oscar 3. Ricevuto").
6.	Se non sei riuscito ad ascoltare il messaggio, premi il pulsante di comunicazione 2 (Ripetizione).
7.	7. Chiudi la comunicazione.

8-4 INVIO DI UN MESSAGGIO

1. Scegli la persona da contattare impostando il canale corrispondente sul sintonizzatore.
2. Premi il **pulsante di comunicazione 1** (Chiamata/Risposta) per inviare la chiamata.
3. Risponderà la persona desiderata.
4. Dopo avere verificato l'identità della persona che ha risposto, invia la tua richiesta.
5. Il destinatario della chiamata controllerà la richiesta.
6. La comunicazione verrà terminata.

8-5 RICEZIONE DI UN MESSAGGIO

1. Quando è in arrivo un messaggio, il pannello di comunicazione inizia a lampeggiare. Imposta il sintonizzatore sul canale lampeggiante in modo da ascoltare il messaggio in arrivo.
2. Premi il **pulsante di comunicazione 1** (Chiamata/Risposta) e rispondi alla chiamata.
3. L'interlocutore visualizzerà la tua risposta e comunicherà il messaggio.
4. Dopo avere ascoltato il messaggio, premi il **pulsante di comunicazione 1** (Chiamata/Risposta) per chiudere la comunicazione.

8-6 RIPETIZIONE DI UN MESSAGGIO

Se non riesci a comprendere un messaggio ricevuto, premi il pulsante di comunicazione 2 per chiedere all'interlocutore di ripeterlo. Questa richiesta può essere inviata fino a quando il pannello di comunicazione lampeggia, indicando che le linee sono aperte. Premendo il pulsante di comunicazione 1, la comunicazione verrà terminata, chiudendo la linea.

IMPOSTAZIONI DEI CANALI PER IL PANNELLO COMUNICAZIONI

	Pannello comunicazioni 1	Pannello comunicazioni 2	Pannello comunicazioni 3	Pannello comunicazioni 4	Pannello comunicazioni 5
MIS00					
MIS01					
MIS02					
MIS03	Comando	Rifornimenti	Comandante di VT		
MIS04	Comando	Rifornimenti	Comandante di VT		
MIS05	Comando	Rifornimenti	Comandante di VT		
MIS06	Comando	Rifornimenti	Comandante di VT		
MIS07	Comando	Rifornimenti	Comandante di VT		
MIS08	Comando	Rifornimenti	Comandante di VT		
MIS09	Comando	Rifornimenti	Comandante di VT		
MIS10	Comando	Rifornimenti	Comandante di VT		
MIS11	Comando	Rifornimenti	Comandante di VT		
MIS12	Comando	Rifornimenti	Compagno 1	Compagno 2	Compagno 1/2
MIS13	Comando	Rifornimenti	Compagno 1	Compagno 2	Compagno 1/2
MIS14	Comando	Rifornimenti	Compagno 1	Compagno 2	Compagno 1/2
MIS15	Comando	Rifornimenti	Compagno 1	Compagno 2	Compagno 1/2
MIS16	Comando	Rifornimenti	Compagno 1	Compagno 2	Compagno 1/2
MIS17	Comando	Rifornimenti		Divisione spionaggio	
MIS18	Comando	Rifornimenti	Compagno 1	Compagno 2	Compagno 1/2
MIS19	Comando	Rifornimenti	Compagno 1	Compagno 2	Compagno 1/2
MIS20	Comando	Rifornimenti			
MIS21	Comando	Rifornimenti	Compagno 1	Compagno 2	Compagno 1/2
MIS22	Comando	Rifornimenti	Compagno 1	Compagno 2	Compagno 1/2
MIS23	Comando	Rifornimenti	Compagno 1	Compagno 2	Compagno 1/2

ELENCO DEI NOMI IN CODICE (stampa: 2080)

Gruppo	Nome in codice	Nome comune	Nome ufficiale
Giocatore (plotone)	Oscar 3	Oscar 3	7a Divisione Speciale Panzer, 34mo Battaglione Speciale Corazzato, 6a Compagnia Speciale Corazzata, Primo plotone, Terzo VT
Comandante	Oscar 1	Oscar 1	7a Divisione Speciale Panzer, 34mo Battaglione Speciale Corazzato, 6a Compagnia Speciale Corazzata, Primo plotone, Primo VT
Battaglione principale	Argus	Argus	7a Divisione Speciale Panzer, 34mo Battaglione Speciale Corazzato, Battaglione principale
Rifornimenti	Wagonmaster	Wagonmaster	7a Divisione Speciale Panzer, Battaglione rinforzi

ELENCO DEI NOMI IN CODICE (stampa: 2082)

Gruppo	Nome in codice	Nome comune	Nome ufficiale
Giocatore (plotone)	Xray 1	Xray 1	7a Divisione Speciale Panzer, 34mo Battaglione Speciale Corazzato, 6a Compagnia Speciale Corazzata, Primo plotone, Primo VT
Compagno 1	Xray 2	Xray 2	7a Divisione Speciale Panzer, 34mo Battaglione Speciale Corazzato, 6a Compagnia Speciale Corazzata, Primo plotone, Secondo VT
Compagno 2	Xray 3	Xray 3	7a Divisione Speciale Panzer, 34mo Battaglione Speciale Corazzato, 6a Compagnia Speciale Corazzata, Primo plotone, Terzo VT
Battaglione principale	Argus	Argus	7a Divisione Speciale Panzer, 34mo Battaglione Speciale Corazzato, Battaglione principale
Rifornimenti	Wagonmaster	Wagonmaster	7a Divisione Speciale Panzer, Battaglione rinforzi
Spionaggio	Blackwidow	Blackwidow	?????????

PULSANTI DI COMUNICAZIONE (2080)

Pulsante di comunicazione 1	Pulsante di comunicazione 2	Pulsante di comunicazione 3	Pulsante di comunicazione 4	Pulsante di comunicazione 5
Chiamata/Risposta	Ripetizione		Richiesta di rifornimenti	Richiesta di copertura

PULSANTI DI COMUNICAZIONE (2082)

Pulsante di comunicazione 1	Pulsante di comunicazione 2	Pulsante di comunicazione 3	Pulsante di comunicazione 4	Pulsante di comunicazione 5
Chiamata/Risposta	Ripetizione		Richiesta di rifornimenti	

SEZIONE 9. RIFORNIMENTI

9-1 RICEZIONE DI RIFORNIMENTI

Poiché i rifornimenti sono necessari per il mantenimento dell'efficienza del VT, è indispensabile individuare un luogo in cui riceverli durante il combattimento. Ricevere i rifornimenti in combattimento è un'operazione da eseguire regolarmente, ma comunque rischiosa. È preferibile ricevere i rifornimenti solo di notte o con un'adeguata copertura. I rifornimenti destinati ai VT sono trasportati da un elicottero controllato dal Battaglione rifornimenti della Divisione rinforzi. Oltre a carburante e munizioni, l'elicottero di rifornimento può trasportare corazze nuove, aggiuntive o parti di ricambio per il VT. Per ottimizzare le operazioni, assicurati di inviare una richiesta con la previsione dei rifornimenti necessari prima di iniziare la missione.

9-2 CLASSIFICAZIONE DEI RIFORNIMENTI

Per semplificarne il trasporto, i rifornimenti sono suddivisi in cinque gruppi principali. Con poche eccezioni, la maggior parte dei rifornimenti richiesti prima di un combattimento rientra in uno dei tre gruppi riportati di seguito.

Questi rifornimenti sono forniti con un unico ordine a ogni VT.

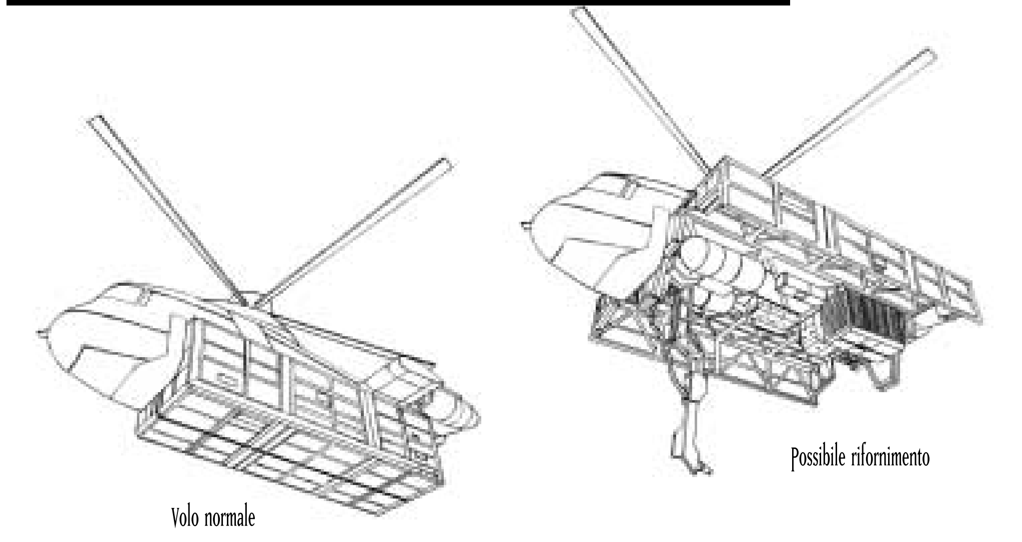
1. Rifornimenti di tipo 1: razioni alimentari
2. Rifornimenti di tipo 3: liquidi (olio, carburante, lubrificanti)
3. Rifornimenti di tipo 5: munizioni di vario genere

Prima di iniziare il combattimento, ogni pilota deve preparare un elenco dei rifornimenti necessari e sottoporlo all'approvazione del proprio ufficiale in comando.

9-3 RIFORNIMENTI TRAMITE ELICOTTERO

Durante il combattimento, i rifornimenti destinati ai VT vengono trasportati da un elicottero controllato dal battaglione rifornimenti della divisione rinforzi. Quando riceve una richiesta di rifornimento, l'elicottero si dirige verso la posizione in cui si trova il VT e, una volta giunto a destinazione, resta in volo stazionario. Il pilota deve portare il VT al di sotto dell'elicottero per consentire il trasferimento di carburante, munizioni, nuove corazze e ricambi per il VT.

DIAGRAMMA DI UN ELICOTTERO DI RIFORNIMENTO PER VT



9-4 PRECAUZIONI DURANTE LA RICEZIONE DEI RIFORNIMENTI

L'operazione di rifornimento, che richiede un determinato periodo di tempo, espone sia il VT che l'elicottero agli attacchi del nemico. Per evitare attacchi, è necessario esaminare con estrema attenzione il territorio circostante e ricevere i rifornimenti in un punto con una copertura sufficiente e pochi nemici visibili. Queste precauzioni sono essenziali per evitare che l'elicottero venga abbattuto prima del completamento dell'operazione di rifornimento.

9-5 CREAZIONE DI UN CENTRO DI RIFORNIMENTO

Può accadere che, a causa delle circostanze del combattimento o delle condizioni atmosferiche, l'elicottero non sia in grado di consegnare i rifornimenti. Per risolvere questo problema, è possibile creare un centro di rifornimento dietro le linee delle forze alleate. Il punto in cui è situato il centro di rifornimento è stabilito prima del combattimento, in base ai seguenti criteri:

1. Disponibilità di spazio sufficiente per l'immagazzinaggio dei rifornimenti necessari.
2. Disponibilità di un percorso di collegamento protetto tra la prima linea e la retroguardia.
3. Copertura dagli avvistamenti nemici.
4. Copertura dal fuoco nemico.

Il centro di rifornimento può essere situato solo in un punto in cui la prima linea è già stabilita ed è presente un accampamento che garantisce la copertura dell'area. Fondamentalmente, rappresenta un'eccezione.

Ogni volta che è possibile, i piloti di VT sono tenuti a eseguire i rifornimenti di carburante utilizzando l'elicottero di rifornimento.s

SEZIONE 10. COMANDO

10-1 DOVERI DEI COMANDANTI

Il compito di un comandante consiste nell'impartire ordini alle truppe per il completamento della missione designata. I comandanti che riescono a guadagnare la fiducia delle truppe con il proprio esempio contribuiscono al rafforzamento della divisione e quindi all'aumento dell'efficacia dei VT.

10-2 QUALITÀ NECESSARIE PER I COMANDANTI

Un comandante è responsabile delle proprie truppe e del completamento della missione. Deve pertanto conoscere alla perfezione gli uomini, gli equipaggiamenti, le tattiche e la strategia, oltre a essere un eccezionale pilota di VT. Tuttavia, la principale responsabilità di un comandante è guadagnare la fiducia dei propri uomini, rappresentando per loro un modello e guidandoli nelle missioni. Deve quindi essere in grado di affrontare al meglio anche le situazioni più difficili, dimostrandosi determinato e lucido in combattimento, oltre che veloce e risoluto. Un comandante che mostra esitazione durante il combattimento scoraggia i propri uomini. È quindi indispensabile che il comandante analizzi attentamente la missione che gli è stata assegnata e sia in grado di elaborare il piano più appropriato.s

10-3 ORDINI DURANTE IL COMBATTIMENTO

Un comandante di plotone è tenuto a verificare che ogni soldato conosca i propri compiti e le regole di ingaggio. Essendone il responsabile, deve accertarsi che le truppe operino nel modo migliore. È quindi autorizzato a impartire semplici ordini, che facilitino l'attuazione delle strategie. Come da regolamento, un comandante di plotone deve comunicare i propri ordini utilizzando i **pulsanti di comunicazione preimpostati** 4 e 5, in modo da agevolare le comunicazioni. Benché sia possibile preimpostare quattro ordini diversi, il comandante di plotone può scegliere solo due di questi ordini, a seconda della tattica di combattimento.

I quattro ordini principali, tra cui scegliere i due da utilizzare, sono i seguenti:

1. **Separazione e disimpegno**

   Questo ordine richiede di allontanarsi dal combattimento. Se uno dei VT del plotone viene danneggiato, le truppe devono tentare di disimpegnarsi il più rapidamente possibile. Il comandante del plotone ha la responsabilità di impartire quest'ordine per la protezione dei propri uomini, quindi deve fare tutto il possibile per garantirne la salvezza.

2. **Copertura**

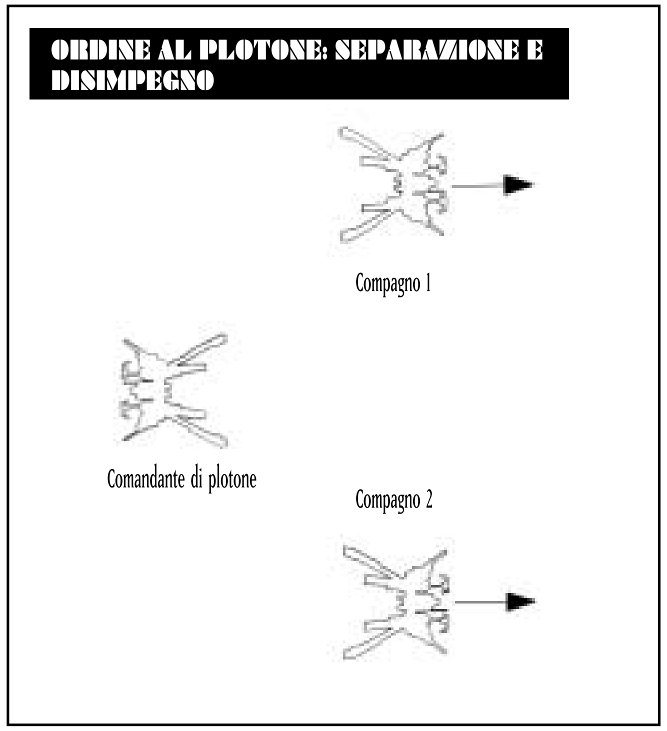
   Le truppe possono utilizzare i propri VT per la copertura di altre unità in svariate situazioni, ad esempio quando è richiesta la cooperazione con altre forze o dopo un contatto con il nemico. La copertura consente di aumentare al massimo la potenza di attacco del plotone. Oltre a conoscere alla perfezione i regolamenti e provvedere alla loro applicazione, un comandante di plotone è responsabile del livello di addestramento delle proprie truppe.

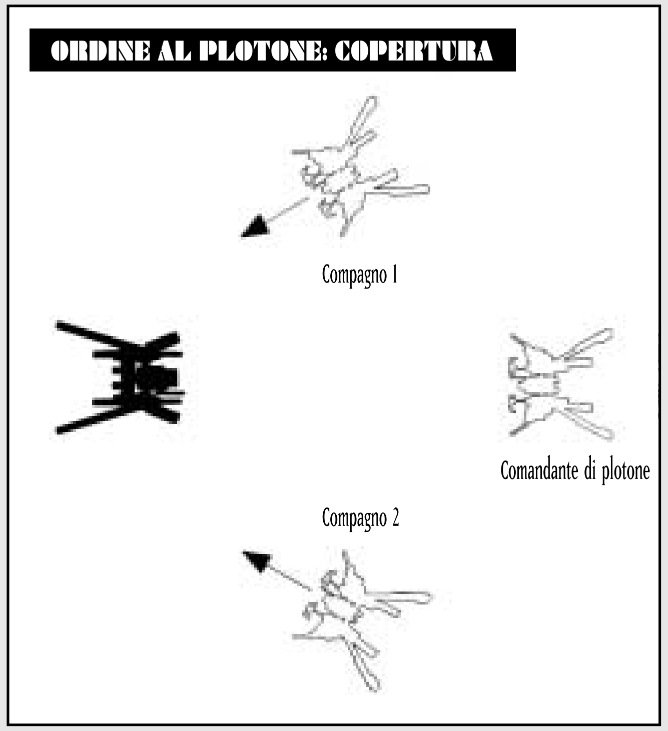
3. **Attacco**

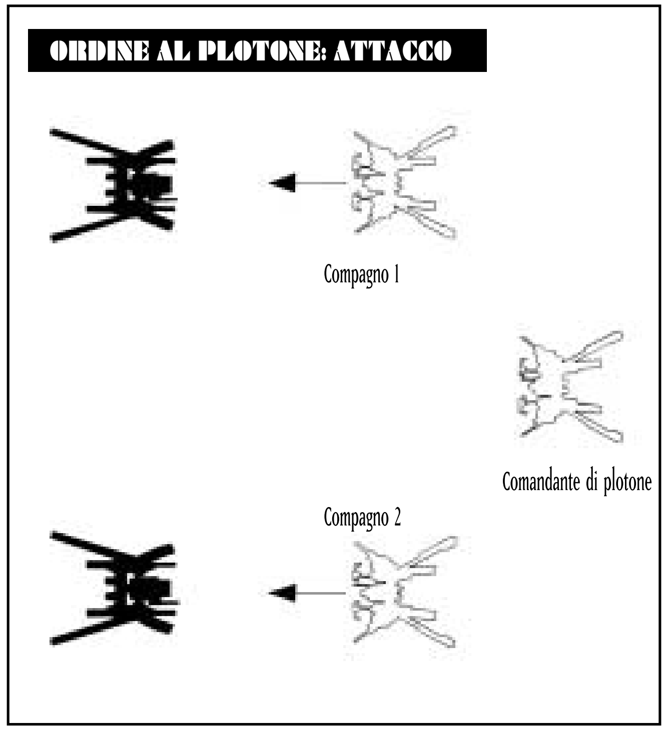
   Quest'ordine, che richiede di attaccare l'obiettivo principale, è impartito dal comandante di plotone in base alle circostanze. In fase di attacco, la più importante qualità di un comandante consiste nel saper guidare le truppe senza trascurare l'obiettivo principale per l'intero plotone. Se gli obiettivi da colpire sono diversi, quest'ordine può semplificare il completamento della missione.

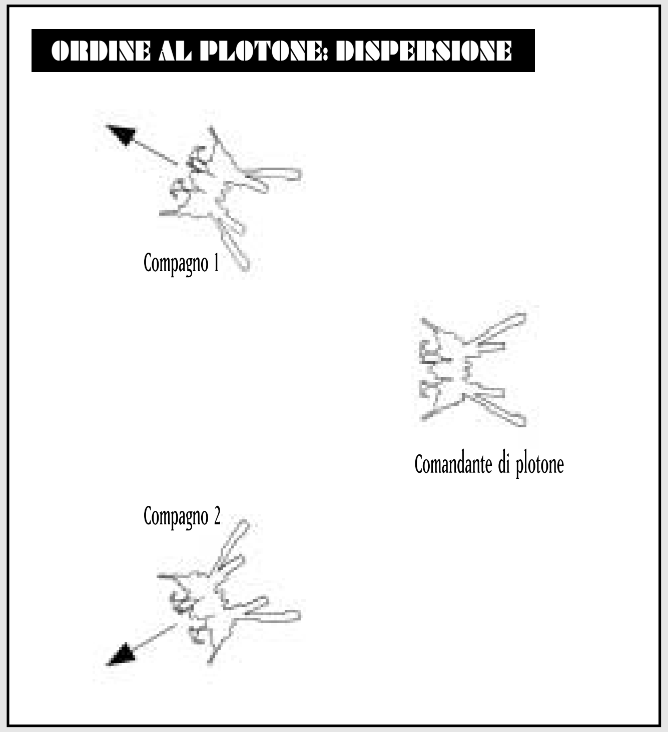
4. **Dispersione**

   In caso di nemici in avvicinamento, è possibile impartire alle truppe l'ordine di disperdersi. Quest'ordine può risultare estremamente utile quando la topografia del campo di battaglia richiede una formazione distanziata o è necessario eseguire ricerche in aree di grandi dimensioni.



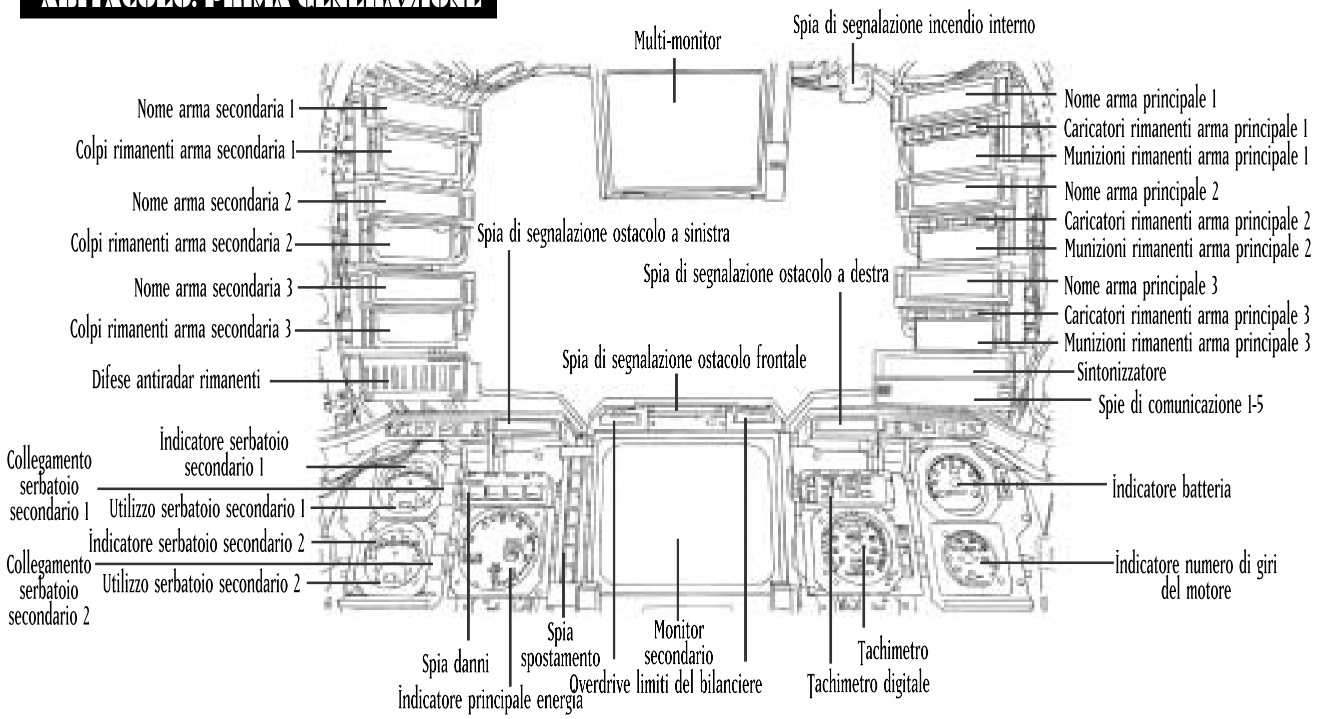




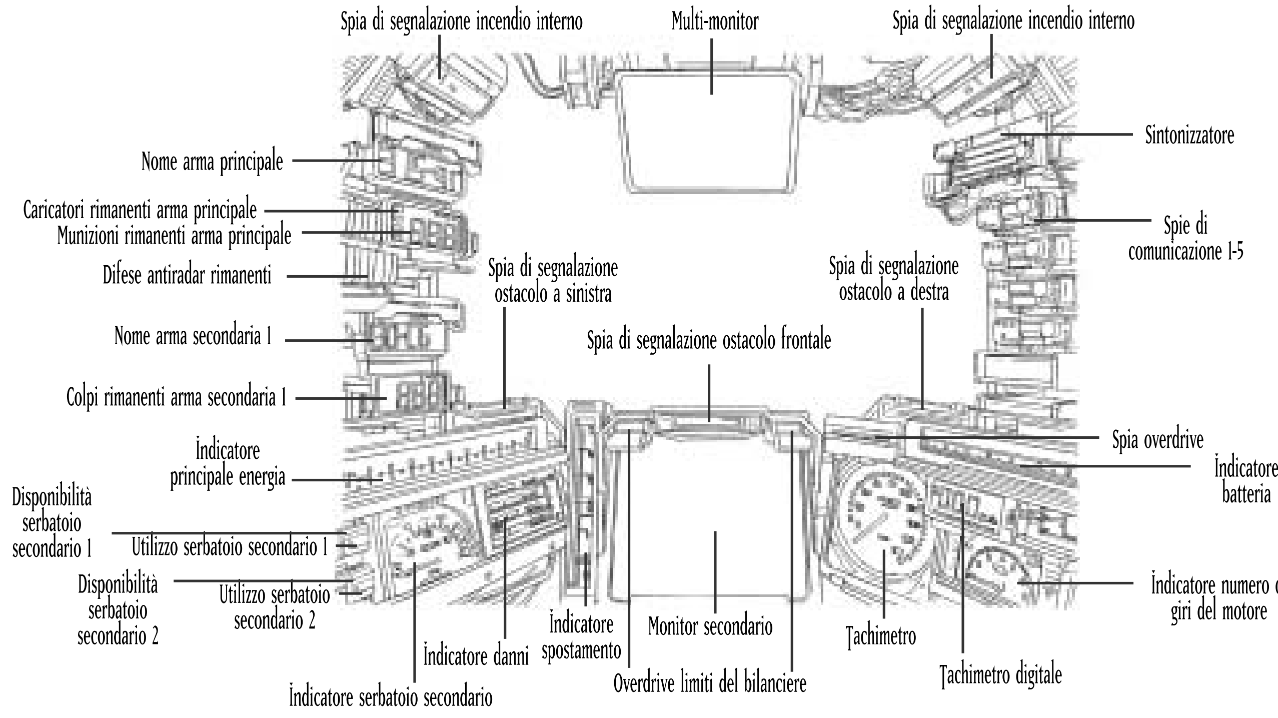


APPENDICE TECNICA

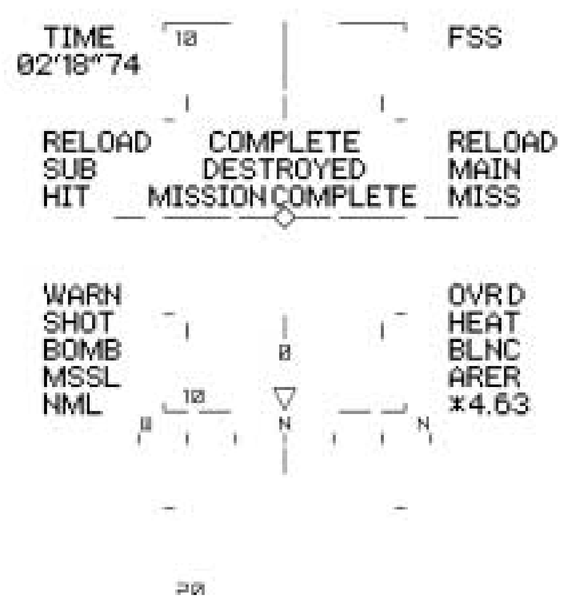
ABITACOLO: PRIMA GENERAZIONE



ABITACOLO: SECONDA GENERAZIONE

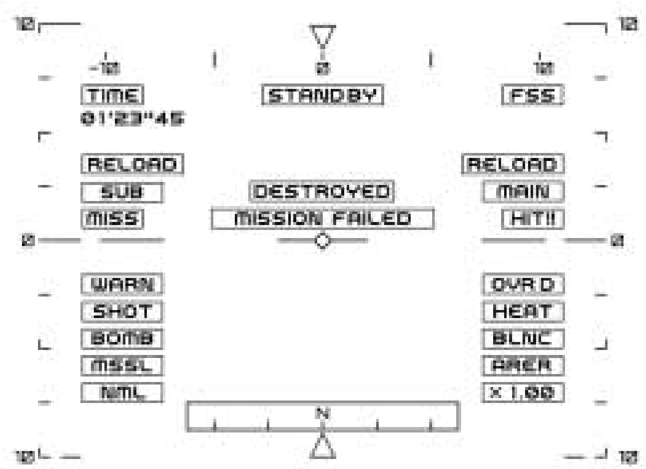


DISPLAY MONITOR PRINCIPALE: PRIMA GENERAZIONE



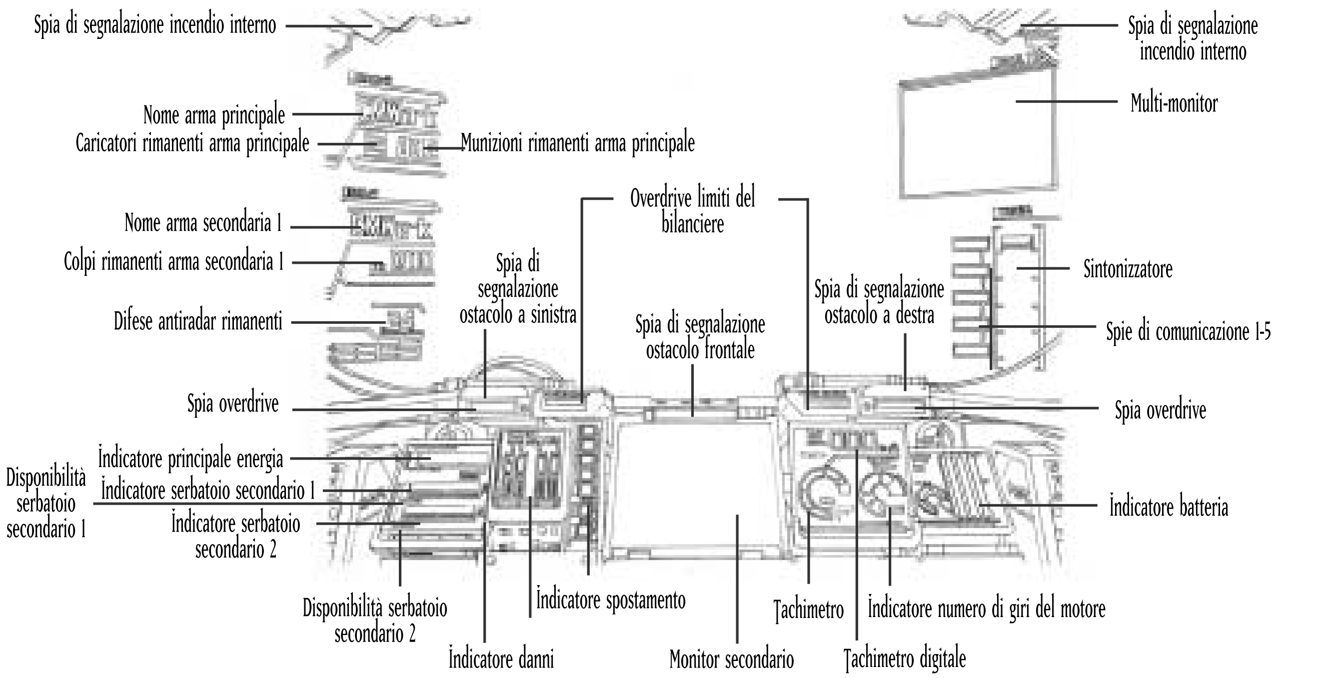
- TIME .... Tempo rimanente
- FSS .... Indica che il sistema FSS è operativo
- SUB .... Informazioni sull'arma secondaria
  - RELOAD – Ricarica dell'arma in corso
  - HIT/MISS – Bersaglio colpito o mancato con l'arma secondaria
- SUPPLY INFO .... STAND BY – Preparazione per i rifornimenti in corso
  - REFUEL – Rifornimento di carburante in corso
  - COMPLETE – Rifornimento di carburante completato
- DESTROYED .... Un nemico è stato distrutto
- MISSION COMPLETE .... Indica il livello di completamento della missione
- MAIN .... Informazioni sull'arma principale
  - RELOAD – Ricarica dell'arma in corso
  - HIT/MISS – Bersaglio colpito o mancato con l'arma principale
- WARN .... Il VT è stato agganciato da un nemico
- SHOT .... Un nemico ha lanciato un arma non guidata contro il VT
- BOMB .... Bombe con traiettoria curva in arrivo
- MSSL .... Missile guidato in arrivo
- NML .... Funzionamento normale (nessun overdrive)
- OVRD .... Overdrive attivato
- HEAT .... Surriscaldamento della batteria
- BLNC .... Il bilanciere sta raggiungendo il punto critico
- AREA .... Segnala che si sta lasciando il campo di battaglia designato
- 4.63 .... Rapporto di ingrandimento della telecamera principale
- ANGLE OF DEPRESSION/ELEVATION .... Angolo della telecamera
- COMPASS .... Mostra su una bussola la direzione attuale

DISPLAY MONITOR PRINCIPALE: SECONDA GENERAZIONE

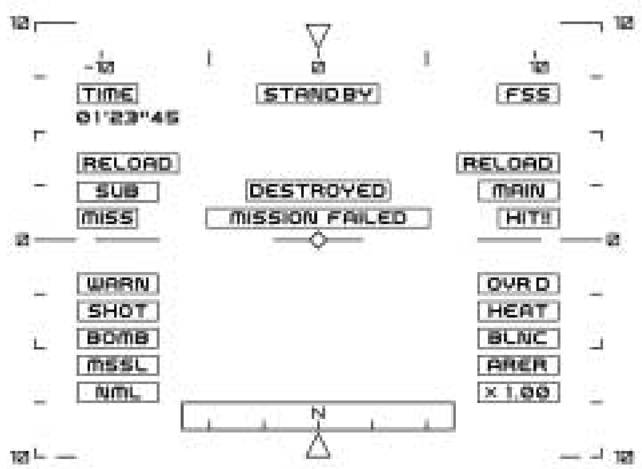


- TIME .... Tempo rimanente
- FSS .... Indica che il sistema FSS è operativo
- SUB .... Informazioni sull'arma secondaria
  - RELOAD – Ricarica dell'arma in corso
  - HIT/MISS – Bersaglio colpito o mancato con l'arma secondaria
- SUPPLY INFO .... STAND BY – Preparazione per i rifornimenti in corso
  - REFUEL – Rifornimento di carburante in corso
  - COMPLETE – Rifornimento di carburante completato
- DESTROYED .... Un nemico è stato distrutto
- MISSION COMPLETE .... Indica il livello di completamento della missione
- MAIN .... Informazioni sull'arma principale
  - RELOAD – Ricarica dell'arma in corso
  - HIT/MISS – Bersaglio colpito o mancato con l'arma principale
- WARN .... Il VT è stato agganciato da un nemico
- SHOT .... Un nemico ha lanciato un arma non guidata contro il VT
- BOMB .... Bombe con traiettoria curva in arrivo
- MSSL .... Missile guidato in arrivo
- NML .... Funzionamento normale (nessun overdrive)
- OVRD .... Overdrive attivato
- HEAT .... Surriscaldamento della batteria
- BLNC .... Segnala che il bilanciere ha raggiunto il punto critico
- AREA .... Segnala che si sta lasciando il campo di battaglia designato
- x 1.00 .... Rapporto di ingrandimento della telecamera principale
- ANGLE OF DEPRESSION/ELEVATION .... Angolo della telecamera
- COMPASS .... Mostra su una bussola la direzione attuale

ABITACOLO: TERZA GENERAZIONE



DISPLAY MONITOR PRINCIPALE: TERZA GENERAZIONE



TIME	Tempo rimanente
FSS	Indica che il sistema FSS è operativo
SUB	Informazioni sull'arma secondaria
	RELOAD – Ricarica dell'arma in corso
	HIT/MISS – Bersaglio colpito o mancato con l'arma secondaria
SUPPLY INFO	STAND BY – Preparazione per i rifornimenti in corso
	REFUEL – Rifornimento di carburante in corso
	COMPLETE – Rifornimento di carburante completato
DESTROYED	Un nemico è stato distrutto
MISSION COMPLETE	Indica il livello di completamento della missione
MAIN	Informazioni sull'arma principale
	RELOAD – Ricarica dell'arma in corso
	HIT/MISS – Bersaglio colpito o mancato con l'arma principale
WARN	Il VT è stato agganciato da un nemico
SHOT	Un nemico ha lanciato un arma non guidata contro il VT
BOMB	Bombe con traiettoria curva in arrivo
MSSL	Missile guidato in arrivo
NML	Funzionamento normale (nessun overdrive)
OVRD	Overdrive attivato
HEAT	Surriscaldamento della batteria
BLNC	Segnala che il bilanciere ha raggiunto il punto critico
AREA	Segnala che si sta lasciando il campo di battaglia designato
x 1.00	Rapporto di ingrandimento della telecamera principale
ANGLE OF DEPRESSION/ELEVATION	Angolo della telecamera
COMPASS	Mostra su una bussola la direzione attuale

GARANZIA LIMITATA DEL SOFTWARE RELATIVO AL GIOCO DI XBOX ("IL GIOCO")

Garanzia. Microsoft Corporation ("Microsoft") garantisce che il presente Gioco funzionerà in sostanziale conformità rispetto a quanto descritto nel manuale fornito all'utente unitamente al Gioco stesso per un periodo di 90 giorni dalla data del primo acquisto. La presente Garanzia Limitata non si applica nel caso in cui le difficoltà incontrate nell'eseguire il Gioco siano dovute a incidenti, uso inidoneo, virus o erronea applicazione. Microsoft esclude qualsiasi altra garanzia o promessa relativa al Gioco.

Tutela dell'Utente. Qualora l'utente riscontri dei problemi relativi al Gioco coperto da questa Garanzia Limitata entro il citato periodo di 90 giorni, allora può restituire il gioco presso il luogo di acquisto con la ricevuta comprovante l'acquisto. Il rivenditore potrà decidere a sua scelta, di (a) riparare o sostituire il Gioco, senza alcun costo aggiuntivo per il cliente oppure (b) restituire all'utente l'importo. Ogni Gioco sostitutivo sarà garantito per il rimanente periodo della garanzia originaria o per trenta (30) giorni, a seconda di quale termine sia più lungo. Nel caso l'utente avrebbe potuto evitare i danni prestando maggiore diligenza, allora Microsoft non sarà ritenuta responsabile di tali danni.

Diritti inderogabili. L'utente potrebbe godere di diritti inderogabili nei confronti del suo rivenditore, i quali non saranno inficiati dalle disposizioni della Garanzia Limitata di Microsoft.

SE L'UTENTE NON HA ACQUISTATO IL GIOCO PER SUO UTILIZZO PERSONALE (IN ALTRE PAROLE, SE L'UTENTE NON È UN CONSUMATORE),

allora saranno applicabili le seguenti condizioni nella misura massima consentita dalla legge italiana.

Esclusione di altre garanzie. Microsoft e i suoi fornitori non concedono alcuna altra garanzia o condizione, esplicite o implicite, in relazione al Gioco e al relativo manuale.

Limitazione di responsabilità. Microsoft e i suoi fornitori non saranno responsabili per danni derivanti o comunque connessi all'utilizzo o all'incapacità di utilizzare il Gioco, anche se Microsoft o i suoi fornitori siano stati informati della possibilità del verificarsi di tali danni. In ogni caso, la responsabilità complessiva di Microsoft e dei suoi fornitori è limitata all'importo del prezzo pagato dall'utente per l'acquisto del Gioco.

Per ulteriori informazioni o domande relative alla presente garanzia, l'utente può contattare il proprio rivenditore o Microsoft all'indirizzo:

Microsoft Ireland Operations Limited
Sandyford Industrial Estate
Blackthorn Road
Dublin 18
Irlanda

L'utente è pregato di leggere con attenzione le seguenti clausole:
- Tutela dell'Utente (con riferimento all'esclusione di responsabilità);
- Limitazione di responsabilità.

NOTES

CUSTOMER SERVICE NUMBERS

	PSS*	TTY**
Australia	1 800 1 48894	1 800 1 48897
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Ελλάδα	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
Ireland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0800 443716	0800 443710
Norge	800 14174	800 14175
Portugal	800 844 059	800 844 060
España	900 94 8952	900 94 8953
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

*PSS – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών ; Supporto tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico.

**TTY – Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefoon; Teksttelefon; Tekstipuhelin; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

Australia – Automated Tips Line: 1-900-XBOXMS (1900-926967); rates: AU$1.50/minute, mobiles and pay phones may incur additional costs.

New Zealand – Automated Tips Line: 0900-XBOX1 (0900-92691); rates: NZ$1.90/minute, mobiles and pay phones may incur additional costs.

For more information, visit us on the Web at www.xbox.com

CREDITS

Manual Design: Hanshaw Ink & Image; Marketing: Todd Thorson, Sean Mylett, Bonnie Scott, Robert Johnson and Nate Williams; Creative Services: Jennifer Deauville and Marion Clifford; Package Design: Michi Morita and Jamie Gibson; Translation: Ben Judd; PR: Melinda Mongelluzzo, Matt Atwood and Carrie Root; Special thanks to: Tom Shiraiwa, Bill Gardner, Robert Lindsey and Customer Service. Manual Localisation: Paul Delany, Niamh Butler and Emma Crosbie.